

И.В. МЕЛЬНИКОВ
НИТИ СУДЬБЫ



ПОСТАПОКАЛИПСИС

Иван Мельников

Нити судьбы. Постапокалипсис

Шрифты предоставлены компанией «ПараТайп»

Дизайнер обложки Елена Мельникова

© Иван Мельников, 2021

© Елена Мельникова, дизайн обложки, 2021

Старый мир погубила Катастрофа. Сложная сеть цивилизации висит жалкими клочками, точно брошенная паутина. Кто-то из последних сил продолжает цепляться за нее, но большинство уцелевших грызутся на руинах, позабыв о прошлом и не думая о будущем. В игре вам предстоит выступить в роли отважных (или не очень) героев и Судьбы, возносящей их к вершинам мира и низвергающей в бездны отчаяния. Что им уготовано — слава, богатство, любовь или безвестная смерть? Все в ваших руках — руках Судьбы!



ISBN 978-5-0050-7380-8

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

ОГЛАВЛЕНИЕ

[Нити судьбы. Постапокалипсис](#)

[Вступление](#)

[Как играть в «Нити Судьбы»](#)

[Если вы мастер...](#)

[Если вы игрок...](#)

[Если вы мастер или игрок...](#)

[ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: Основные игровые механики](#)

[Герои, статисты и персоны](#)

[Герои и Судьба](#)

[Структура игровой сцены](#)

[Проверки](#)

[Примерная сложность задач](#)

[Когда бросать кубик?](#)

[Состязания](#)

[Округление результатов](#)

[Частное превосходит общее](#)

[Нити, Ходы и Капризы](#)

[Ходы Судьбы](#)

[Перечень Ходов](#)

[Капризы Судьбы](#)

[Перечень Капризов](#)

[Неприятности](#)

[ЧАСТЬ ВТОРАЯ: Герои](#)

[Создание героя](#)

[У героя есть](#)

[После определения Основных и Вторичных характеристик](#)

[Характеристики героя](#)

[Начальная и максимальная величина Характеристики](#)

[Основные Характеристики](#)

[Размеры существ](#)

[Вторичные Характеристики](#)

[Боевые Характеристики](#)

[Нулевой уровень Основных и Вторичных характеристик](#)

[Навыки](#)

[Экспертные навыки](#)

[Атрибуты](#)

[ПЕРЕЧЕНЬ АТРИБУТОВ](#)

[Изменения](#)

[Изъяны](#)

[Трюки](#)

[Недостатки](#)

[Языки](#)

[Цели](#)

[Начисление Очков опыта](#)

[Развитие героя](#)

[ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: Богатство и снаряжение](#)

[Богатство](#)

[Износ](#)

[Контроль за использованием оружия, доспехов и специального оборудования](#)

[Оружие](#)

[Свойства оружия](#)

[Оружие ближнего боя](#)

[Дистанционное и метательное оружие](#)

[Огнестрельное оружие](#)

[Гранаты и переносное противотанковое оружие](#)

[Повреждения машины](#)

[Гранаты и Взрывы](#)

[Виды гранат](#)

[Доспехи, щиты и их свойства](#)

[Щиты](#)

[Медицинские устройства, препараты и стимуляторы](#)

[Перечень медицинских устройств, препаратов и стимуляторов](#)

[Предметы: всякая всячина](#)

[Скакуны](#)

[Транспортные средства](#)

[ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ: Боевые сцены](#)

[Типы Повреждений](#)

[Состояния](#)

[Раны и их последствия](#)

[Тяжелые травмы](#)

[Боевые сцены](#)

[В начале боевой сцены](#)

[Детали Боевой сцены](#)

[Зоны поражения](#)

[Маневры](#)

[Совершение Маневра](#)

[Дистанционные атаки](#)

[Кавалеристы](#)

[Дорожные войны](#)

[ЧАСТЬ ПЯТАЯ: Социальные взаимодействия](#)

[Впечатления](#)

[Добиться своего...](#)

[...любыми средствами](#)

[Социальные взаимодействия в бою](#)

[Влияние на героев](#)

[ЧАСТЬ ШЕСТАЯ: Досуг и путешествия](#)

[Изготовление оружия и механизмов](#)

[ОТДЫХ](#)

[Путешествия](#)

[Перенос тяжестей](#)

[Плавание](#)

[Падение](#)

[Ловушки](#)

[Припасы](#)

[Перечень Припасов](#)

[Досуг и Развлечения](#)

[Варианты досуга и развлечений](#)

[ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ: Мастерская мастера](#)

[Катастрофа](#)

[Эры](#)

[Общественное устройство после Катастрофы](#)

[Старый мир и его тайны](#)

Я очень признателен Мельниковой Елене aka Feael за то, что она тратила свое время на иллюстрирование этой книги, не получая за работу ничего, кроме моей благодарности. Я благодарю Андрея Барашева, Екатерину и Михаила Ждановых, и Владимира Кондратова, без которых эта книга вряд ли увидела бы свет.

Большое спасибо Андрею Барашеву, Антону Бескоровайному, Вадиму Маркову, Михаилу Жданову и Яне Ильинской, чьи советы помогли сделать эту книгу лучше.

Большое спасибо Арсению Ермакову, Николаю и Михаилу Коваленко, Артему Кравченко, Даниле Костикову и Егору Осипову, испытавшим игровой движок на максимальных оборотах.

Огромное спасибо Алексею Поливанову, Алексею Привалову, Андрею Сыскаеву, Владимиру Кондратову, Денису Касаткину, Дмитрию Третьякову и Михаилу Жданову, которые настолько поверили в проект, что поддержали его на Patreon, а также VK-площадкам NORP, D&D по-русски, В костях у Манतिकоры, Тайм-кафе Алхимия, База игроков и мастеров и Настольные ролевые игры, совершенно безвозмездно публикующим новости проекта.

Это бета-версия правил настольной ролевой игры «Нити Судьбы: Постапокалипсис». Если вы нашли ошибку или непонятную формулировку правил, пожалуйста, свяжитесь с авторским коллективом, мы все исправим и при необходимости проясним.

ВСТУПЛЕНИЕ

Старый мир погубила Катастрофа. Сложная сеть цивилизации висит жалкими клочками, точно брошенная паутина с налипшим мусором. Кто-то из последних сил продолжает цепляться за ее останки, но большинство уцелевших грызутся друг с другом на руинах, позабыв о прошлом и не думая о будущем.

Эта игра о Судьбе, которая управляет всем, кроме свободной воли. Эта игра о победах, ведущих к поражениям и о поражениях, ведущих к победам. Эта игра о борьбе с самим собой и о Нитях, протянутых над бездной. Эта игра про то, как просто отнять чужую жизнь, как легко расстаться со своей, и как сложно порой избежать и того, и другого.

Вам предстоит выступить в роли отважных (или не очень) героев... и Судьбы, возносящей их к вершинам мира и низвергающей в бездны отчаяния. Судьбе нравится наблюдать, как герои сталкиваются с неприятностями и преодолевают их. Иногда Судьба самолично вмешивается в события, заставляя героев исполнять ее капризы, или же, наоборот, помогает героям, делая свой ход. Что уготовано героям — слава, богатство, любовь или безвестная смерть в придорожной канаве? Все в ваших руках — руках Судьбы!

Для игры вам понадобится три К20 (двадцатигранных кубика), минимум один приятель, готовый с вами играть, карандаши, ластик, блокнот и немного воображения. Один из вас должен взять на себя обязанности мастера (ведущего), остальные станут игроками.

Игра проходит в форме беседы. Игроки и мастер обмениваются репликами, описывающими события в воображаемом пространстве.

Правила служат для того, чтобы упорядочить это пространство и сделать его *общим*. Они подскажут участникам игры, когда пуля застревает в бронежилете, а когда — поражает цель, насколько сложно найти чистую воду в пустошах, и осветят многие другие неоднозначные моменты. Игрок придумывает биографию и внешность героя, описывает его действия, то есть играет роль героя и его Судьбы, временами благосклонной, временами безжалостной, а временами — безразличной. Это означает, что иногда герой будет терпеть неудачи, влипнуть в неприятности, сталкиваться с трудностями лишь потому, что игрок так решил. Мастер изображает окружающий героев мир и описывает его реакцию на их действия (или бездействие).

Успехи и неудачи героев определяются решениями, которые игроки принимают в ходе игры, и бросками K20. Несмотря на то, что мастер закладывает основы сюжета, игроки — полноправные соавторы. Правила подразумевают, что игроки и мастер готовы работать над историей сообща, прислушиваться к желаниям друг друга и договариваться в случае разногласий.

КАК ИГРАТЬ В «НИТИ СУДЬБЫ»

«Нити Судьбы: Постапокалипсис» рассчитаны на истории в жанре постапокалипсиса. Игра рассказывает историю о погубившей цивилизацию Катастрофе, о ее последствиях и о героях, вынужденных существовать на руинах старого мира. Победы героев зачастую имеют цену, а неудачи — последствия. Нити Судьбы, протянутые к героям и совершение Ходов Судьбы — единственный способ преуспеть без всяких оговорок. Мир вокруг героев изображается широкими мазками, а значимые детали определяются во время игры при помощи проверок Неприятностей и все тех же Ходов Судьбы. Помимо того, есть несколько простых принципов, которые позволят мастеру и игрокам высвободить весь потенциал системы.

ЕСЛИ ВЫ МАСТЕР...

Готовьте завязку, а не сюжет. Все, что безусловно нужно игре — отправная точка. Остальное сделают игроки, кубики и воображение.

Обозначьте возможности и цену. Лгите героям, но не игрокам. Игрокам стоит знать, ради чего герои рискуют, каковы шансы на победу, как именно можно достичь цели... и с чем придется расстаться по пути.

Используйте Капризы Судьбы. Расшевелите игроков, вводя в игру Недостатки и Темные стороны их героев. Не давайте героям опомниться, а игрокам — заскучать.

Не будьте всеведущим. Позвольте игрокам вас удивить. К тому же, чем больше в вашей игре белых пятен, тем больше возможностей для сотворчества. Игрокам будет непросто придумать *что-то*, если для этого *чего-то* не осталось места. Используйте проверки Неприятностей, если контекст не дает однозначного ответа на возникший вопрос.

Помогайте, не заставляйте. Если по каким-то причинам динамика игры падает, а у игроков нет идей — подкиньте и идей, и событий. При этом не стоит *заменять* идеи игроков своими и прибегать к мастерскому праву вето слишком часто.

ЕСЛИ ВЫ ИГРОК...

Знайте своего героя. Помните о том, чего он может добиться сам, а где ему понадобится ваша помощь — помощь Судьбы!

Действуйте. Настоящие герои не будут сидеть и ждать у моря погоды, они будут действовать, даже если Судьба точно знает, что их дело обречено.

Создавайте герою проблемы. Используйте Успех с Неприятностями, вводите в игру Недостатки и Темные стороны вашего героя, принимайте худшие варианты Неприятностей —

протягивайте к героям Нити! Благополучие и безопасность — плохая основа для запоминающейся истории.

Используйте Капризы Судьбы на других героях. Если вы видите хорошую возможность для ввода Недостатка или Темной стороны героя другого игрока — используйте ее. Покажите, насколько Судьба своенравна!

Применяйте Ходы Судьбы. Поддержите героя, если он в этом нуждается! Изучите перечень общедоступных Ходов, не упускайте из виду Уникальные Ходы. Помните — когда Судьба на стороне героя, он способен *на все*.

ЕСЛИ ВЫ МАСТЕР ИЛИ ИГРОК...

Будьте готовы к компромиссам. История, которая создается на игре — общая, и каждый участник — ее равно важная часть. Помните об этом.

Правильных решений нет, но всегда есть последствия. Вы — Судьба, своенравная, капризная, порой жестокая, реже — милосердная. Ваша цель — наблюдать за тем, как герои выпутываются из проблем, которые вы же для них и устроили, и поразвлекаться вволю. Худшее, что можно сделать на игре — лишить героев последствий их действий, какими бы ужасными эти последствия ни были.

Уважайте результаты бросков. Кубики — полноправные соавторы истории. Не игнорируйте результаты бросков, иначе рискуете превратиться из игроков в настольную ролевую игру в писательский коллектив. В этом нет ничего плохого, но это совсем другой вид развлечений.

Доверяйте друг другу. Взаимное доверие — основа игры, которой все будут довольны. Не забывайте — ваша цель не победа в настольной ролевой игре, ваша цель — запоминающаяся история. И если кто-то использует Каприз Судьбы или вводит в игру

Недостаток своего героя, то он участвует в создании истории,
а не подставляет других героев под удар.

Наслаждайтесь игрой!

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: ОСНОВНЫЕ ИГРОВЫЕ МЕХАНИКИ

ГЕРОИ, СТАТИСТЫ И ПЕРСОНЫ

Герои: так называются персонажи под управлением игроков. Они — протагонисты истории, которую совместно создают мастер и игроки, они избраны Судьбой (для чего именно — вопрос открытый). Герой — ведущая роль на сцене мироздания, точка приложения сил Судьбы. Именно к героям протянуты Нити Судьбы — страховочная сеть над бездной... или ниточки своенравного кукловода.

Впрочем, пережившие постапокалипсис герои редко склонны к героизму.

Статисты: это персонажи и существа под управлением мастера. Они — второстепенные лица истории. Главное отличие статистов от героев — невозможность прибегнуть к помощи Нитей Судьбы. Несмотря на это, статисты могут обладать Атрибутами и Трюками и совершать Уникальные ходы (принимая все возможные последствия совершения Ходов без обрыва Нитей).

Персоны: это статисты, роли которых сопоставимы по значимости с ролями самих героев. Это не имеет никакого отношения к могуществу или социальному статусу. Хранитель убежища, пославший героев на поиски водяного фильтра, — всего лишь статист, он не принимает значимого участия в истории (хотя отчасти участвует в ее завязке). От действий хранителя мало что зависит — он остался за кулисами, за прочными стенами убежища. А вот дикарь-мутант, помогающий героям, — без сомнений, персона. Его успехи и неудачи очень даже влияют на развитие истории. Хоть

дикарь и не является главным действующим лицом, Судьба присматривает за ним... в полглаза. Так же, как и герои, персоны могут использовать Нити Судьбы.

Нередко Судьба готовит для персон особое место в своих планах. Героям не стоит удивляться, увидев живым и здоровым злодея, которого они с таким трудом одолели неделю назад (хотя мастеру лучше не злоупотреблять сюжетным иммунитетом!).

«Нити Судьбы» — игра о приключениях группы товарищей или как минимум единомышленников. Правила не предполагают конфликтов героев, хотя *могут* реализовать их технически. Если мастер и игроки согласны с тем, что герои противостоят друг другу, то все, что герой может сделать со статистом, он может сделать и с другим героем.

ГЕРОИ И СУДЬБА

Судьба не олицетворяет какую-то *определенную* высшую силу. Прежде всего, Судьба — элемент роли игрока, который решает, когда герой получит поддержку, а когда — нет. Какой облик примет Судьба — госпожи удачи, стечения обстоятельств, сюжетного иммунитета или вмешательства инопланетных прогрессоров, зависит от контекста вашей истории. От него же зависит, насколько очевидно вмешательство Судьбы для героев и статистов, их окружающих.

СТРУКТУРА ИГРОВОЙ СЦЕНЫ

Сценой называется эпизод с участием героев. Из множества таких эпизодов и состоит игра. Разговор с барменом, бегство от банды мотоциклистов, обыск врагов, погибших в перестрелке — все это сцены.

Игровая сцена состоит из следующих этапов:

1. Мастер описывает наполнение сцены — декорации и события вокруг героев.

— Что за народ собрался в забегаловке? Привлекло ли внимание появление героев?

— Мотоциклисты обстреливают героев, или полагаются лишь на скорость своей техники?

— Все мертвы, или есть и те, кого еще можно спасти? Не попытается ли кто-то помешать героям?

При создании наполнения сцены мастер может сразу принять решение, основанное на импровизации и контексте ситуации, или определить некоторые детали при помощи игромеханических инструментов — проверок Неприятностей, Впечатлений и ввода в игру Недостатков героев. Подробнее об этом читайте в соответствующих разделах книги. Описание сцены вовсе не должно быть литературным, хотя хороший слог мастера, безусловно, выгодно скажется на атмосфере игры. Главное, чего должен достичь мастер — донести до игроков информацию, которую они смогут использовать при описании действий своих героев.

2. Игроки задают уточняющие вопросы (если это требуется) и описывают действия своих героев.

— Герои поболтают с барменом о новостях и видах на урожай, или попробуют сбить цену на еду и выпивку?

— Герои воспользуются древней автострадой, или рискнут техникой на каменистой равнине?

— Герои прикончат раненых, или возьмут их в плен?

На этом этапе игроки не только заявляют, что делают их герои, но и решают, вмешается ли в события Судьба. Они могут воспользоваться Нитями Судьбы и совершить Ходы Судьбы, повлияв на наполнение сцены и ее контекст. Подробнее об этом читайте в разделе «Нити, Ходы и Капризы».

3. Мастер объявляет, какие проверки должны совершить герои (и должны ли вообще), определяет их сложность и описывает последствия действий героев.

— Бармен охотно вступает в разговор, или дает понять героям, что чужакам здесь не рады?

— Мотоциклисты вступают в гонку по автостраде, или отстают, не желая соваться на целину?

— Герои несут трофеи сами, или нагружают ими наскоро перевязанных пленников?

Далеко не каждое действие и решение героев требует проверок. Определение ее принципиальной необходимости — одна из обязанностей мастера. Подробнее о проверках читайте в разделе «Проверки». **На этом этапе игроки также могут применять Ходы Судьбы, в том числе связанные с проверками.** Подробнее об этом читайте в разделе «Нити, Ходы и Капризы».

Новая сцена начинается, когда предыдущая так или иначе получает логическое завершение — герои узнали у бармена то, что хотели (или устроили потасовку с местными), мотоциклисты перебиты (или остались далеко позади), а трофеи рассованы по вещмешкам (или навьючены на пленников). Если герои по каким-то причинам разделились, каждый из них станет участником отдельной сцены!

ПРОВЕРКИ

Проверки — броски кубика K20, изображающие усилия героя, физические, волевые или умственные. Чем большее число выпало на кубике, тем больше шанс, что герой преуспеет. Например, когда герой совершает проверку Характеристики, игрок бросает K20 и прибавляет к выпавшему результату модификатор Характеристики. Различные факторы могут повысить или понизить шансы героя

на успех. Они называются бонусами и штрафами и отображаются числами, которые прибавляются к результату броска или отнимаются от него.

Проверки совершаются против фиксированного числа — сложности, которую задают мастер или правила. Если результат равен сложности или превышает ее, герой достигает успеха.

Перед совершением проверки определите следующее:

- Цель, которую герой пытается достичь совершением проверки.
- Сложность проверки, исходя из цели героя и контекста ситуации, если она не определена правилами.
- Цену провала проверки, если она не определена правилами.
- Наличие Преимуществ и Помех.
- Наличие бонусов или штрафов.
- Допустимость Успеха с Неприятностями и потенциальные Неприятности, если он возможен.

Градации успеха: некоторые проверки имеют градации успеха — например, проверки Доблести и Меткости. В этом случае важна величина разницы между результатом проверки и заданной сложностью.

Преимущества и Помехи: порой обстоятельства складываются неблагоприятно или, наоборот, благоволят герою. В этом случае бросьте дополнительный кубик за каждую Помеху или Преимущество. Выберите меньший результат, если герой находится под действием Помехи, и больший, если герой обладает Преимуществом. Одновременное действие 1 Помехи и 1 Преимущества сводит их на нет.

Герой не может страдать больше, чем от 2 Помех за бросок, как и не может реализовать больше 2 Преимуществ за бросок, то есть максимальное число кубиков в броске — 3.

Активные проверки: подразумевают некие действия героя — атаку, бег, прыжки, разговор, поиск. Проверки на потерю сознания,

сопротивление яду, опьянению и тому подобные не относятся к активным.

Статичные значения Навыков: отражают длительные усилия героя, повторяющиеся достаточно регулярно. Не кидайте кубик, вместо этого прибавьте 10 к значению Навыка. Дополнительно, прибавьте к значению 5, если герой обладает Преимуществом, или отнимите 5, если герой страдает от Помехи. Вы можете применять статичные значения, когда герой стоит на часах, методично обшаривает стены в поисках потайного лаза или выполняет другие задачи, требующие систематического повторения одних и тех же действий.

Например, если герой часовой с Наблюдательностью 4 использует статичное значение этого Навыка, результатом его «проверки» всегда будет 14. Таким образом, во время дежурства он заметит все, для чего достаточно этого результата, но остальное ускользнет от его внимания.

Это не обязательно подразумевает, что герой сконцентрировался на одном деле, — он может озираться по сторонам в поисках затаившихся врагов и при этом палить из револьвера. Разумеется, вы всегда можете использовать обычные проверки, если вам больше по нраву сюрпризы!

Критический провал и успех: выпав на кубике, **1** и **20** отражают ошеломительные провалы и успехи на грани возможного соответственно. В таких случаях мастер может ввести в игру дополнительные эффекты броска, кроме успеха или неудачи. При выпадении 20 на кубике мастер может засчитать автоматический успех проверки, даже если бросок не превысил сложность задачи. При выпадении 20 во время проверок Доблести или Меткости цель всегда теряет минимум 1 ЕЗ (даже если Доблесть или Меткость героя не достаточно велики).

Критические провалы мастеров своего дела и Критические успехи дилетантов кому-то могут показаться нелогичными. С другой стороны, это мощный повествовательный инструмент, который

не стоит игнорировать. Как бывший полицейский одолел могучего главаря рейдеров? Как бродяга из пустошей стравил правящие городом семьи? Как обреченный на смерть раб прельстил дочь главаря работоторговцев? Объяснив, из-за чего спасовал мастер и преуспел дилетант, вы насытите вашу историю интереснейшими подробностями.

ПРИМЕРНАЯ СЛОЖНОСТЬ ЗАДАЧ

Задача	Сложность
Примитивная	5
Повседневная	10
Придется попотеть	15
Работа для эксперта	20
Вызов для эксперта	25
На грани возможного	30

Успех с Неприятностями. Если герой не прошел проверку, игрок может предложить ввести в игру Неприятность, позволяющую тому преуспеть или сопутствующую успеху. Например, шпион открыл сейф, но система безопасности оповестила охрану. Или боец поразил противника, но дешевый клинок сломался при ударе. Считайте, что герой добился минимально необходимого успеха и автоматически получил вариант «Катастрофа» при проверке Неприятностей. Не протягивайте к герою Нить – его наградой за Неприятность будет успех проверки.

Ниже вы найдете возможные примеры Неприятностей, осложняющих успех проверки.

– **Временные затраты:** выполнение задачи требует гораздо больше времени, чем планировал герой.

– **Возможность для недругов:** успех героя позволяет недругам приблизиться к своей цели, или даже достичь ее.

- **Герой под ударом:** герой преуспел, но оказался в затруднительном положении.
- **Невыгодная позиция:** успех вынуждает героя занять невыгодную позицию.
- **Оповещение недругов:** выполнение задачи привлекает к герою нежелательное внимание.
- **Ослабление эффекта:** герой выполнил задачу, но в самом скором времени статус-кво будет восстановлено.
- **Перерасход ресурсов:** герой преуспел, но потратил гораздо больше ресурсов, чем планировал.
- **Поломка снаряжения:** герой справился с задачей, но его снаряжение пришло в негодность.
- **Союзники под ударом:** успех героя приводит к тому, что его товарищи оказываются в затруднительном положении.
- **Ущерб:** герой добился своего, но получил Опасную рану. Герой теряет число ЕЗ, достаточное для получения Опасной раны вне зависимости от имеющихся у него защитных средств.

Если герой не распределил Очки опыта в Навык, проверку которого он совершает, выберите 1 дополнительную Неприятность из списка.

Если герой достигает успеха только при выпадении 20 на кубике (или правила не позволяют ему совершить проверку в принципе), выберите 1 дополнительную Неприятность из списка.

Мастер может запретить успех с Неприятностями, если, по его мнению, герой в ходе успеха приобретет значительно больше, чем потеряет, или если при проверке на кубике выпала 1.

Успех с Неприятностями и Экспертные навыки: герой может применять Успех с Неприятностями при использовании Экспертных навыков, к которым не имеет доступа, хотя фактически бросок кубика не совершается.

Успехи с Неприятностями позволяют героям преодолеть полосу невезения, а мастеру и игрокам – наблюдать за развитием сюжета, а не за бесконечной чередой неудач. Не ограничивайтесь вариантами из списка, опирайтесь на жанр и настроение вашей игры! Ну а в случае недоступных герою Экспертных Навыков Успех с Неприятностями – единственный шанс преуспеть.

Взаимопомощь. Герои могут помогать друг другу, если логика ситуации допускает такую возможность. Выберите героя, который будет совершать основную проверку и определите тех, кто ему помогает. Определив сложность проверки, отнимите от нее 5 – это сложность задачи для помощников. Совершите проверку профильной Характеристики или Навыка для каждого из помощников. Если помощник преуспел в проверке, герой, совершающий основную проверку, получает Преимущество. Если помощник потерпел неудачу, герой, совершающий основную проверку, получает Помеху. Не забывайте, что одновременно герой не может иметь более 2 Преимуществ или Помех на бросок.

В бою правила взаимопомощи работают иначе (смотрите маневр «Финт» и правило «Все на одного»).

КОГДА БРОСАТЬ КУБИК?

Не бросайте кубик, если герой занят рутинными делами, не ограничен во времени и ресурсах и при этом имеет хотя бы 1 очко опыта в Навыке. Не бросайте кубик, если успех или неудача не имеют значимых последствий.

Бросайте кубик, если герой рискует чем-то важным – репутацией, богатством, жизнями друзей (или своей собственной). Бросайте кубик, если герой ограничен во времени и ресурсах.

СОСТЯЗАНИЯ

Обычно для определения успеха или неудачи действия героя или статиста достаточно бросить кубик — все положительные и отрицательные факторы включены в бросок. Однако иногда мастер может решить добавить в ситуацию остроты. В этом случае мастер и игрок бросают кубики, прибавляют к ним все необходимые бонусы/штрафы и сравнивают результаты. В состязании побеждает тот, чей финальный результат окажется больше. При использовании этого правила замените в формулах, используемых для противостояния герою, 10 (или Базовую Защиту) на бросок K20.

Если в Состязании противники получают равные результаты, то ни одна из сторон не может взять верх, и ситуация остается такой же, как и до броска. Рекомендуется использовать Состязание, только если герою противостоит персона или другой герой.

ОКРУГЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ

Все дробные числа, получившиеся в результате расчетов, округляются в меньшую сторону.

ЧАСТНОЕ ПРЕВОСХОДИТ ОБЩЕЕ

Атрибуты, Трюки, хаки и элементы снаряжения часто позволяют совершать нечто, недоступное обычным людям (и даже героям, у которых другой набор снаряжения, Атрибутов и Трюков). Описания Атрибутов, Трюков, предметов и способностей существ могут противоречить основным правилам, создавая исключения. В таких случаях частное правило всегда превалирует над общим. Например, герой с Трюком «Опытный стрелок» игнорирует свойство «Перезарядка» у огнестрельного оружия, что позволяет ему совершать Быструю атаку однозарядными винтовками и пистолетами. Это исключение из основных правил, но герой много

тренировался, чтобы повысить темп стрельбы, а игрок заплатил за Трюк 5 Очков опыта!

НИТИ, ХОДЫ И КАПРИЗЫ

Как бы ни был ловок, умен и могуч герой, именно благоволение Судьбы выдвигает его на ведущие роли. Нити Судьбы отображают невероятное везение героев — то, что заставляет обычных людей благоговейно пересказывать истории об удивительных приключениях и невероятных подвигах столетия спустя.

Нити Судьбы — один из важнейших элементов игры. Это именно тот раздел правил, который стоит изучить с особым тщанием. Помимо прочего, Нити позволяют игроку объявить о безусловном успехе героя без бросков кубика. Благодаря этому абсолютно любой герой легко окажется в центре внимания и повлияет на развитие сюжета!

Начальное число Нитей: герои и персоны начинают игровую встречу с 2 Нитями. Одновременно к герою или персоне не может быть протянуто больше 5 Нитей Судьбы. Неиспользованные к концу встречи Нити обрываются, и следующую встречу герой или персона опять начнет с 2 Нитями.

Если Судьба (в лице мастера и игроков) сочтет нужным, новые Нити могут протягиваться к героям и персонам не в начале игровых встреч, а по завершении важных сюжетных вех или даже *перед* ними. Например, Нити протянутся к героям накануне генерального сражения с ордой захватчиков-из-за-океана или после того, как битва так или иначе завершится. В этом случае любой герой, к которому протянуто меньше 2 Нитей, увеличивает их число до 2. Герои, к которым протянуто больше 2 Нитей, сохраняют их. Заметьте, что к персонам-антагонистам также протянутся новые Нити!

Очки опыта и Нити Судьбы: Очки опыта могут быть использованы героями как для развития, так и для получения благосклонности Судьбы. Выберите один из этих вариантов в начале игровой встречи:

- В начале игровой встречи игрок может протянуть к своему герою до 3 Нитей, потратив до 3 Очков опыта (1 Нить за 1 Очко опыта).

- Игрок может протянуть к своему герою до 5 Нитей, потратив до 5 Очков опыта в перерывах между сценами (1 Нить за 1 Очко опыта).

- Очки опыта, имеющиеся в распоряжении героев, могут быть использованы как Нити Судьбы в *любой* момент игры. Обратите внимание, что это сделает героев невероятно могущественными, так как теоретически у них могут быть и Очки опыта, и максимальное количество Нитей!

Как протянуть к герою новые Нити и когда они обрываются: Судьба помогает герою не просто так. Ей нравится следить за тем, как герой барахтается в неприятностях.

- Игрок может протянуть к своему герою Нить, когда принимает Каприз Судьбы.

- Игрок должен оборвать Нить (или несколько, если этого требует ситуация) своего героя, когда делает Ход Судьбы.

Изменения, внесенные в игру с помощью Ходов и Капризов, становятся частью истории и могут иметь далеко идущие последствия.

ХОДЫ СУДЬБЫ

Ход Судьбы (Ход) — прямое вмешательство высшей силы в жизнь героя. Некоторые Ходы доступны лишь героям, имеющим определенные Атрибуты — это **Уникальные ходы**. Подробнее

об этом читайте в разделе «Атрибуты».

Совершение Хода: Каждый раз, когда Судьба делает Ход, обрывается число Нитей героя, указанное в описании Хода. Обрывая Нити, игроки могут добавлять в сцены статистов, факты их биографии, элементы обстановки и многое другое. Игрок может обрывать любое число Нитей своего героя, комбинируя любое число Ходов (если в описании Хода не сказано обратного).

Ходы и помощь персонам и статистам: игроки могут обрывать Нити своих героев, чтобы помочь важным для них статистам. При этом для них доступны Ходы из категорий «Повезло» и «В нужном месте в нужное время».

ПЕРЕЧЕНЬ ХОДОВ

Ходы, описанные ниже, доступны любому герою или персоне:

1. Повезло!

— 1 Нить. Откажитесь от последствий Каприза Судьбы. Если вы отказываетесь от последствий Каприза, то к вашему герою не протягивается Нить.

— 1 Нить. Получите наилучший вариант при проверке Неприятностей. Оборвите Нить до броска кубика и считайте, что при проверке выпало 20. Это значение может быть модифицировано благодаря правилу «Неприятности под контролем».

— 1 Нить. Перебросьте проверку 1 раз. Вы не обязаны принимать второй бросок, если он хуже первого. Любой кубик может быть переброшен не больше 2 раз. Перебрасывая проверки с Помехами или Преимуществами, перебросьте все кубики.

— 1 Нить. Сохраните жизнь персоне или статисту, провалившему проверку Выносливости при Опасной ране или смерти.

— 2 Нити. Получите успех на проверку героя. Оборвите Нити до того, как брошен кубик. Если бросок подразумевает различные эффекты в зависимости от степени успеха, герой получает минимально необходимый успех. Вы не можете использовать этот

Ход, если герой достигает успеха только при выпадении 20 на кубике.

Также вы можете провалить проверку героя. Вы можете использовать ход, даже если герой достигает успеха автоматически (например, из-за высокого Навыка и отсутствия риска). Если бросок подразумевает различные эффекты в зависимости от степени провала, герой получает минимально необходимый провал.

— 4 Нити. Получите Критический успех на проверку героя. Для тех эффектов, которые это учитывают, считается, что на кубике выпало 20. Вы можете использовать этот Ход, даже если герой достигает успеха только при выпадении 20 на кубике, и в этом случае он получает все дополнительные эффекты Критического успеха.

Также вы можете Критически провалить проверку героя. Вы можете использовать ход, даже если герой достигает успеха автоматически (например, из-за высокого Навыка и отсутствия рисков). Для тех эффектов, которые это учитывают, считается, что на кубике выпало 1.

2. В нужном месте в нужное время.

— 1 или больше Нитей (на усмотрение мастера). Добавьте в сцену предмет/элемент обстановки/статиста. Ржавый нож, спрятанный в тюремном матрасе, родник в пустошах, караванщики, ответившие на просьбу о помощи, — приемлемые варианты. Мастер вправе заблокировать Ход или потребовать обрыва большего числа Нитей, если вы предлагаете нечто маловероятное или не соответствующее жанру и настроению игры.

— 1 или больше Нитей (на усмотрение мастера). Сделайте игровую заявку ретроспективно. Например, вы забыли сказать мастеру, что герой несет с собой запас факелов. Возможно, вы просто-напросто решили, что герою *не пригодится* много факелов. Теперь, если герой отправится исследовать лабиринты древнего убежища, вам придется оборвать 1 Нить, чтобы герой все же взял с собой связку факелов и флягу с маслом.

Чем дальше во времени отстоит возможность реализации такой заявки, тем больше Нитей придется оборвать. Одно дело, когда герой еще вчера заходил в поселение, где мог приобрести все необходимое, и совсем другое, когда герой несколько месяцев странствует в пустошах где не растет ничего, кроме жухлой травы.

— 1 или больше Нитей (на усмотрение мастера). Введите в игру Орла вашего героя. Подробнее об Орле читайте в разделе «Грани и Амплуа».

3. Старый знакомый.

— 1 или больше Нитей (на усмотрение мастера). Добавьте в сцену *симпатизирующего герою* статиста — родственника, друга, должника. Не забывайте, статист не может появиться из ниоткуда! Мастер вправе заблокировать Ход или потребовать обрыва большего числа Нитей, если вы предлагаете нечто маловероятное или не соответствующее жанру и настроению игры.

— 1 или больше Нитей (на усмотрение мастера). Добавьте факт биографии уже присутствующего в игре статиста — Недосток, грязный секрет, черту характера или событие из прошлого. Вам все еще требуется объяснить, откуда герой узнал об этом.

— 1 Нить. Введите в игру известный вам Недосток персоны или статиста. Герой, чья Нить оборвана, обязан принимать участие в сцене (и посылно содействовать вводу Недостатка в игру). Имейте в виду, что в этом случае к персоне будет протянута 1 Нить.

4. Рука Судьбы.

— 1 Нить. Примените Каприз Судьбы на героя другого игрока.

— От 1 до 3 Нитей (или больше на усмотрение мастера). Статист по выбору игрока, оборвавшего Нити своего героя, попадает в Неприятности. 1 оборванная Нить приведет к результату «Ну и денек!», 2 оборванных Нити — к результату «Кажется, у меня проблема!», 3 оборванных Нити — к результату «Катастрофа!». По взаимной договоренности игроки могут оборвать Нити нескольких разных героев, чтобы достичь нужного результата. Герои не обязаны присутствовать в одной сцене со статистами,

попадающими в Неприятности. Мастер вправе заблокировать Ход или потребовать обрыва большего числа Нитей, если игроки предлагают нечто маловероятное или не соответствующее жанру и настроению игры. Также игроки могут обрывать Нити своих героев, чтобы помочь героям других игроков, как описано в Ход «В нужном месте в нужное время».

КАПРИЗЫ СУДЬБЫ

Каприз Судьбы (Каприз): ввод в игру Недостатка, Темной стороны Атрибута, Решки героя или принятие игроком худшего варианта Неприятностей до броска кубика называется Капризом Судьбы.

Вход Каприза в игру: каждый раз, когда Каприз входит в игру, протяните к герою 1 Нить. Вход в игру означает создание ситуации, в которой Каприз осложняет жизнь героя. Игрок описывает затруднение, с которым столкнулся его герой, и если мастер считает проблему достаточно серьезной, к герою протягивается 1 Нить.

Капризы Судьбы и мастер: в течение сцены мастер может использовать Капризы Судьбы один раз для каждого героя, принимающего участие в сцене (хоть и не обязан делать этого). Мастер не должен обрывать для этого Нити персон или тратить какие-то иные ресурсы. Инициация проверки Неприятностей не считается Капризом, а вот попытка навязать герою ее худший вариант является им!

Отказ от Каприза: если игрок не желает принимать последствия Каприза, он должен совершить Ход Судьбы «Повезло!». Если Каприз входит в игру, а у героя нет ни одной Нити, ему придется столкнуться с последствиями, хочет он того, или нет. Разумеется, в этом случае к герою протягивается Нить.

Не забывайте, что если игрок применил Ход «Повезло!» и отказался от последствий, то Каприз не входит в игру и к герою не протягивается Нить.

ПЕРЕЧЕНЬ КАПРИЗОВ

С одной стороны, Капризы Судьбы — это возможность для игроков обмениваться Нитями, с другой — элемент передачи повествовательных прав, с третьей — непостоянство своенравной Судьбы!

1. Во власти страстей.

Недостаток героя входит в игру. Ввод в игру Недостатков — основной способ получения Нитей Судьбы героем. Подробный перечень возможных Недостатков вы найдете в разделе «Недостатки».

Обратите внимание, что если герой с Недостатком Пьяница тихомирно напился, это никак не осложняет его жизнь и ничего не привносит в историю. Но если Пьяница напился и избил любимого сына местного шерифа, Недостаток, безусловно, вошел в игру и оставил в ней след. Если Любвеобильный герой потискал смазливую официантку в занюханной забегаловке, это вряд ли потянет на приключение. Однако если охотники на мутантов застанут его в постели с молодой мутанточкой, Недостаток сработал, как надо.

2. Все имеет цену.

Темная сторона Атрибута героя входит в игру. В отличие от Недостатков, проявления Темной стороны достаточно ситуативны, а потому целиком и полностью отданы фантазии игроков и мастера. Не забывайте, что ввод в игру Темной стороны (так же, как и Недостатка) должен осложнять герою жизнь и создавать возможности для развития сюжета. Например, Док может столкнуться с нехваткой медикаментов, Гражданин Убежища почувствует себя неуютно в становище дикарей, а за Красавицу дадут хорошую цену на невольничьем рынке!

Примеры Темных сторон каждого из Атрибутов вы найдете в разделе «Атрибуты».

3. Катастрофа!

Игрок добровольно сталкивает героя с наихудшим вариантом проверки Неприятностей. Считайте, что на кубике выпало 1. Подробнее об этом читайте в разделе «Неприятности».

4. Черная полоса.

Теоретически, герои могут начать игру без Атрибутов и Недостатков. Вряд ли герой так уж идеален, но ни одна из страстей не способна захватить его целиком даже на мгновение. И все же он остается игрушкой в руках Судьбы.

Во время игры постоянно возникают ситуации, так или иначе подвергающие героя опасности. Игрок может предложить неблагоприятный вариант развития такой ситуации. Например, герой подкрадывается к стражнику, но деревянные половицы под ногами героя громко скрипят и обнаруживают его присутствие. Или герой желает сменить загнанного скакуна и выясняет, что всех лошадей только что забрали королевские гонцы. Мастер должен одобрить возникшее у героя затруднение, в противном случае, Каприз не считается вошедшим в игру.

Вход в игру Каприза Судьбы значит, что в повествовании возник свершившийся факт. Пьяница вспоминает, как бил шерифского сына уже утром, когда ничего нельзя исправить, а Любвеобильного героя и вовсе поймали на горячем. Однако вход Недостатка, Темной стороны или Решки в игру не обязательно означает безусловные проблемы. Прежде всего это создание интересной игровой ситуации, которая начинается неблагоприятно для героя, но может принести выгоды позднее, если Судьба в лице игрока подскажет герою верную линию поведения.

НЕПРИЯТНОСТИ

Зачастую проблемы создают герои, но иногда Неприятности сами находят их. Неприятности изображают неблагоприятные события, которые могут случиться, а могут и пройти стороной.

В потенциально опасной сцене, такой как прогулка по огромной свалке, обыск древнего убежища или прыжок в море с обрыва, мастер может инициировать проверку Неприятностей, если контекст ситуации недостаточно ясно говорит о том, что герою ничто не угрожает.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Я смеюсь в лицо опасности! Герой вышел сухим из воды. Ну, на то он и герой.
13-18	Ну и денек! Герой вовремя заметил надвигающиеся трудности. Скорее всего, он сумеет их избежать. Скорее всего...
7-12	Кажется, у меня проблема! Герой оказался в сложном, но не безвыходном положении.
1-6	Катастрофа! Герой на волосок от смерти. Из мусора вылезли мутанты-людоеды, проржавевший пол просел под ногами, а в воде притаились острые камни. Герою будет не просто выкрутиться.

Неприятности всегда должны оставлять герою хотя бы мизерный шанс спастись и не должны убивать его сразу.

Это правило может использоваться и несколько иначе — для определения того, оказался ли под рукой у героя необходимый предмет, есть ли поблизости разыскиваемое героем заведение и так далее, если контекст не дает исчерпывающего ответа на этот вопрос. В этом случае проверка неприятностей будет выглядеть так:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Да. Герой получает желаемое или может получить желаемое, приложив незначительные усилия или потратив немного ресурсов.
13-18	Да, но... Герой может получить желаемое, приложив усилия или потратив ресурсы.
7-12	Нет, но... Герой может получить желаемое, только если приложит серьезные усилия или потратит значительные ресурсы.
1-6	Нет. Герой не может получить желаемое. Ему придется искать другие пути.

Например, скрываясь от преследования, герой забирается в незнакомый дом и пытается найти там оружие. Проверка Неприятностей покажет, держит ли хозяин в доме заряженный обреза или хотя бы ржавые вилы. В противном случае герою придется довольствоваться алюминиевыми ложками или ножкой от стула!

Общие Неприятности: иногда возникают ситуации, в которых Неприятности напрямую касаются всех участников сцены — например, если в корабль дал течь в шторм, или шериф считает всех героев одинаково виновными. В этом случае при Капризе Судьбы «Катастрофа!», инициированном мастером, Нити протягиваются ко всем героям и персонам, присутствующим в сцене. Откупиться от Каприза можно по обычным правилам.

Неприятности под контролем: обычно Неприятности случаются внезапно, но иногда герою выпадает шанс смягчить (или усугубить) эффект. Если мастер считает, что герой может как-то повлиять на результат, герой может совершить проверку Характеристики или Навыка, уместного в контексте ситуации. Величина успеха прибавляется к результату проверки Неприятностей, а величина провала вычитается из него. Например, в трущобах герой может постараться не мозолить окружающим глаза и использовать Скрытность против сложности, установленной мастером. Это все еще не помешает герою случайно наткнуться на грабителей, но может *понизить шанс* такой встречи. Если герой прошел Скрытность на 3, то к числу, выпавшему при проверке Неприятностей, будет прибавляться 3. Если герой провалил Скрытность на 2, из числа, выпавшего при проверке Неприятностей, будет вычтено 2, а его неумелые попытки выглядеть незаметно привлекут внимание окружающих.

Когда использовать проверку Неприятностей? Эта механика позволяет мастеру создавать игровые события и факты без предварительной подготовки, руководствуясь контекстом сцены, и при этом разделять повествовательные права с игроками. Она не заменяет собой проверки Навыков (хотя ситуации, в которых

такая замена будет уместна, могут возникнуть). Проверка Неприятностей позволит легко и быстро узнать, в каком настроении вернулся с охоты молодой вождь дикарей, умеет ли читать дочка отшельника, есть ли поблизости скалы, где можно укрыться от песчаной бури.

Как правило, проверки Неприятностей инициирует мастер. Ему же придется судить о том, насколько проверка вообще необходима в контексте сцены. Разумеется, если у мастера и игроков уже готовы ответы на все вопросы, проверка Неприятностей вряд ли будет использоваться слишком часто. Но даже в таких случаях не стоит полностью исключать ее из игры.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ: ГЕРОИ

Здесь вы узнаете о том, как герои и статисты устроены с точки зрения игровой механики, что дается им легко, а что вызывает затруднения, и как именно Судьба может направить их и помочь им.

СОЗДАНИЕ ГЕРОЯ

Что вам понадобится для создания героя? Прежде всего, мысленно представить его. Откуда он? Каков его характер? Что он любит, и что ненавидит? Есть ли у него друзья или враги? Есть ли у него семья? В чем он хорош, а в чем — не очень? Сколько ему лет? Чем зарабатывает на жизнь? И, конечно же, как его зовут?

Ответив на эти вопросы, вы получите примерно абзац текста. Это — ваша подсказка. Какие-то детали непременно останутся за ее пределами, но о них вы сможете вспомнить уже во время игры — если захотите. В конце концов, большую часть образа раскрывают действия героя *во время игры*.

У ГЕРОЯ ЕСТЬ

- 6 Основных и 4 Вторичных характеристики, задающие пределы физических и ментальных возможностей.
- Атрибуты — важнейшие детали образа и таланты, определяющие род занятий.
- Трюки — ловкие приемы или качества, способные серьезно облегчить жизнь.
- Недостатки, изображающие слабости и страсти.

- Амплуа и Грани, определяющие отношения с миром и место в нем.
- Узы, показывающие внутренние убеждения героя.
- Богатство, отражающее благосостояние.
- 10 Основных и 10 Экспертных Навыков, отвечающих за степень подготовки к всевозможным жизненным ситуациям.

ПОСЛЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ОСНОВНЫХ И ВТОРИЧНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК

- Выберите для героя 2 Атрибута. Герой может отказаться от 1 Атрибута и получить 5 дополнительных Очков опыта. Если герой отказывается от 2 Атрибутов сразу, он получает 10 дополнительных Очков опыта (всего!).
- Выберите для героя 2 Трюка.
- Выберите для героя 0–2 Недостатка (на старте не рекомендуется повторять их у героев разных игроков).
- Выберите для героя число Граней, соответствующее числу Атрибутов (на старте не рекомендуется повторять их у героев разных игроков).
- Выберите для героя 0–2 Уз (на старте не рекомендуется повторять их у героев разных игроков).
- Распределите 10 Очков опыта по Навыкам героя.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ГЕРОЯ

Очки характеристик: создавая героя, вы распределяете 70 Очков характеристик по Основным характеристикам. Очки распределяются в любых сочетаниях. Например, вы можете распределить 16 очков в любую одну Характеристику, получив значение 16. Если вы распределите 16 Очков по двум Характеристикам, то можете получить значения 9 и 7, 11 и 5 и так далее.

НАЧАЛЬНАЯ И МАКСИМАЛЬНАЯ ВЕЛИЧИНА ХАРАКТЕРИСТИК

При определении Характеристики героя ни одна из них не может превышать 18. Это значит, что игрок не может поднять Характеристики героя выше этого предела, даже если у него есть свободные Очки Характеристики или Очки Опыта. В дальнейшем, ни одна из Характеристики героя не может превышать 20. Максимальная величина Характеристики также ограничивает бонусы, которые герой получает из любых источников, кроме стимуляторов и имплантатов.

Значения Основных Характеристики героев могут быть абсолютно любыми – в пределах от 1 до 20.

Мастер может уменьшать или увеличивать количество Очков характеристик, если это соответствует жанру и настроению игры. Следует, однако, помнить, что герои, собранные меньше, чем на 60 очков, не вполне приспособлены к приключениям. 70 Очков характеристик – оптимальный вариант, так как в этом случае придется выбрать, в чем герой будет хорош, а в чем – не очень.

Для антагонистов и прочих значимых фигур мастер может использовать любое количество очков, даже превышающее то, на которое созданы герои. Для существ под управлением мастера не действует ограничение на максимальные Характеристики (хотя его все же стоит держать в голове).

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Сила (Сл): показывает, насколько герой развит физически. От этой Характеристики зависит, какой вес может нести герой, и ущерб, который он причиняет оружием, использующим мускульную силу. Также параметр Силы влияет на то, какое оружие герой сможет успешно применить в принципе.

Ловкость (Лв): отвечает за быстроту и координацию движений. Эта Характеристика так же важна для воина, как и Сила. Еще она пригодится герою, который собирается стрелять, карабкаться по руинам и водить багги.

Выносливость (Вн): пригодится любому герою. Высокая Выносливость означает, что герой крепок, редко болеет и легко оправляется от ран. Также от этой Характеристики зависит, в каких доспехах может эффективно действовать герой.

Интеллект (Ин): помогает запоминать информацию и учиться на своих и чужих ошибках. Интеллект необходим любому герою, который желает иметь высокие параметры Навыков — именно он задает пределы их роста.

Мудрость (Мд): включает в себя находчивость, наблюдательность, здравомыслие и глубинные инстинкты. Именно Мудрость поможет герою вовремя заметить опасность... или просто избежать ее.

Обаяние (Об): позволит наладить контакт с окружающими и понравиться им, не особенно усердствуя. Этот параметр незаменим для того, кто предпочитает действовать исподволь и добиваться своего без применения насилия. Помимо этого, Обаяние определяет, в каком ключе герой воспринимает окружающий мир. Высокое Обаяние — залог оптимизма!

Обаяние никак не связано с внешней привлекательностью героя, хотя обаятельные герои *кажутся* окружающим симпатичными.

Модификаторы Характеристик (М): в большинстве формул используется не полное значение Характеристик, а так называемый модификатор. **Модификатор = (Основная характеристика — 10) ÷ 2.**

Основная характеристика	Модификатор
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	1
14-15	2
16-17	3
18-19	4
20	5

Проверки Основных Характеристик: проверки Основных Характеристик совершаются следующим образом:

1) Бросьте K20 и прибавьте к нему модификатор Основной Характеристики.

2) Сравните получившееся число со сложностью проверки. Герой преуспевает, если число равно сложности или превышает ее.

РАЗМЕРЫ СУЩЕСТВ

В постапокалиптических сюжетах представлено множество существ, размером превышающих человека или ощутимо уступающих ему. Как правило, это мутанты, роботы и киборги. За эталон размера принят человек ростом от 150 до 210 см. Он имеет Среднюю категорию размера. Размер не влияет на Основные Характеристики существа напрямую, однако большие существа — легкая мишень для атак любого рода, а маленькие существа вынуждены использовать маленькое оружие (зачастую наносящее меньше ущерба). По договоренности с мастером игрок может начать Крошечным, Маленьким или Большим героем.

Существа занимают определенную область в зависимости от своих размеров. Это вовсе не означает, что существо занимает эту

область целиком (хотя бывает и такое). Несомненно одно — в этой области существо может и будет мешать передвижению недругов.

Обратите внимание, что высота в холке четвероногих существ зачастую меньше, чем рост существ соответствующего размера, указанный в таблице.

Бонусы и штрафы размера (БШР): размер, отличный от Среднего, может быть выгоден в одних ситуациях, и сильно мешать в других. Небольшому существу легче прятаться и уворачиваться от ударов, а крупному — хватать и удерживать противника.

Например, если Маленький половинчик пытается Захватить Среднего человека, он получает -1 к проверке. Если тот же половинчик попытается Захватить Большого боевого робота, он получит -2 к проверке. Поскольку боевые роботы не только Большие, но и весьма сильные, половинчику понадобится действительно хороший Навык Рукопашного боя. А вот если боевой робот попытается Захватить половинчика, он получит +2!

Размер	Модификатор Размера	БШР	Возможный рост	Занимаемая область
Крошечный	1	-2/+2	0.01 – 0.65 метра	0.5 × 0.5 метра
Маленький	2	-1/+1	0.66 – 1.49 метра	1 × 1 метр
Средний	3	0	1.5 – 2.1 метра	2 × 2 метра
Большой	4	+1/-1	2.2 – 3 метра	3 × 3 метра
Огромный	5	+2/-2	3.01 – 9.99 метра	5 × 5 метров
Громадный	6	+3/-3	10 метров и больше	7 × 7 метров или даже больше

Некоторые способности (например, Рейнджера) учитывают размеры существ. В этом случае Большое существо считается как 2 Средних, Огромное — как 3 Средних, а Громадное — как 4!

ВТОРИЧНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Единицы Здоровья (ЕЗ) = Вн × Модификатор размера существа.

Эта величина показывает, сколько уще́рба герой способен вынести, прежде чем потеряет сознание или умрет.

Большинство существ величиной с человека имеют Средний размер. Их ЕЗ = Вн × 3.

Скорость (Ск) = (Лв + Вн) ÷ 4. За 5 секунд времени герой может преодолеть число метров (или клеток, если при игре используется масштабная карта), равное своей Скорости.

В зависимости от своего размера существо получает бонус или штраф к Скорости после определения ее значения. Мелкие существа вычитают БШР из Ск, крупные — прибавляют БШР к Ск. Например, Крошечная Фея понизит свою Скорость на 2, а Большой огр — повысит на 1.

Четвероногие существа: четвероногие существа, такие, как кони, кошки и слоны, увеличивают свою Ск в 2 раза, перемещаясь по земле. Умножьте Ск *после* прибавления или вычитания БШР. Тараканы, пауки и многоножки считаются четвероногими для определения Ск, а гигантские слизни, улитки и змеи — нет!

Полет: если существо способно летать, умножьте его Ск на 3 *после* прибавления или вычитания БШР. Если существо по каким-то причинам не может использовать полет, применяйте обычную Ск существа.

Воля (Вл) = (Ин + Мд) ÷ 4. Отвечает за самоконтроль и сопротивление всевозможным соблазнам.

Реакция (Рц) = (Лв + Мд) ÷ 4. Реакция определяет порядок действия в боевых сценах и прочих ситуациях, в которых это важно.

У Вторичных Характеристик нет модификаторов. Во всех формулах используется их полное значение. Если результат деления меньше 1, то значение Вторичной характеристики все равно

составит 1. Это единственное исключение из правила Округления результатов.

Проверки Вторичных Характеристики: проверки Вторичных Характеристики совершаются следующим образом:

1) Бросьте K20 и прибавьте к нему значение Вторичной Характеристики.

2) Сравните получившееся число со сложностью проверки. Герой преуспевает, если число равно сложности или превышает ее.

БОЕВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Повреждения (Пв): результатом успешных проверок Боевых Характеристики (за исключением Защиты) являются Повреждения – потеря Единиц Здоровья от атак и вредоносных эффектов.

Бонус к Повреждениям (БПв) обычно дается оружием и особыми способностями. Чем он выше, тем больше шансов у героя нанести цели Повреждения. Бонус к Повреждениям является частью Боевых Характеристики Доблести и Меткости, и может изменяться в зависимости от того, какое оружие или заклинание использует герой.

Доблесть (Дб) = Нв Владения оружием или Нв Рукопашного боя + МСл + МЛв + БПв. Чем выше Доблесть героя, тем он опаснее в ближнем бою. На Доблесть оказывают влияние два разных Навыка – Владение оружием и Рукопашный бой, в зависимости от того, сражается герой вооруженным или безоружным, и какие боевые Маневры он использует.

Меткость (Мт) = Нв Стрельбы + МЛв + БПв. Чем выше Меткость, тем опаснее герой в дистанционном бою. Луки и метательное

оружие также используют модификатор Силы (**МСл**) при подсчете БПв.

Защита (Зщ) = Базовая защита (БАЗщ) + МЛв + Бонус доспеха (БДЗщ) + Бонус щита (БЩЗщ). Чем выше Защита, тем сложнее поразить героя физическими атаками и некоторыми заклинаниями. Помимо модификатора Ловкости в Боевую Характеристику Защиты входят:

Базовая защита (БАЗщ) — отражает защиту неподвижного существа. Высокая БАЗщ обычно указывает на небольшой размер существа или на иные факторы, затрудняющие попадание, но не связанные с подвижностью или защитным снаряжением. **БАЗщ = $|10 \pm \text{БШР}|$**

Размер существа	Базовая защита
Крошечный	12
Маленький	11
Средний	10
Большой	9
Огромный	8
Громадный	7

Бонус доспеха к защите (БДЗщ): защита, которую дают доспехи. Бонус доспеха изменяется в зависимости от того, какой доспех носит герой.

Бонус щита к защите (БЩЗщ): защита, которую дают щиты. Бонус щита изменяется в зависимости от того, какой щит носит герой.

Ношение некоторых доспехов и щитов ограничивает максимальный модификатор Ловкости, который можно использовать при подсчете Защиты и прочих проверках.

Прочность (Прч): камень, сталь, лед и многие другие материалы имеют показатель Прочности. Прочность вычитается из Повреждений, нанесенных цели. Некоторые существа — например, роботы и разумные деревья — также обладают

Прочностью! Прочность не является частью Боевых Характеристики, но тесно связана с ними.

Проверки Боевых Характеристики:

1) Бросьте K20 и прибавьте к нему значение Доблести, Меткости или Меткости Магической стрелы героя.

2) Сравните получившееся число с Защитой цели. Цель получает 1 Повреждение за каждую 1, на которую атакующий герой преодолел Защиту цели.

Например, если герой с Доблестью 10 атаковал статиста с Защитой 18 и на K20 выпало 14, статист получит $10 + 14 - 18 = 6$ Повреждений.

Подробнее о проверках Боевых Характеристики читайте в разделе «Маневры».

Проверки Защиты: в сценах, не подразумевающих детализированных боевых действий — например, когда герой прорывается сквозь разъяренную толпу, передвигается под беглым обстрелом или бежит по коридору, наполненному ловушками, мастер может определить полученные героем Повреждения при помощи проверки Защиты.

1) Бросьте K20 и прибавьте к нему значение **[Зщ — БАЗщ]**.

2) Сравните получившееся число со сложностью проверки. Герой получает 1 Повреждение за каждую 1, на которую провалил проверку.

Например, герой Среднего размера (БАЗщ 10) с 16 Защитой передвигается под беглым огнем вражеских автоматчиков. Мастер устанавливает 20 сложность проверки. На K20 выпадает 12. $12 + 16 - 10 = 18$. Герой получает 2 Повреждения, так как 20 (Установленная сложность) — 18 (Результат проверки) = 2.

При проверках Доблести, Меткости и Меткости Магической герой использует все доступные средства для нанесения Повреждений. Он выискивает уязвимые места доспехов и использует

свое окружение, даже если не заявлял специфические Зоны поражения и не обладает особыми Трюками. Естественно, противник делает все возможное, чтобы помешать ему. Отсутствие Повреждений при проверке означает, что удар пришелся в щит или доспех, был отражен, не привел ни к чему серьезнее царапин и синяков... или просто не достиг цели. Не забывайте, что герою не обязательно фактически пробивать доспех, чтобы нанести рану, – мощные дробящие удары могут серьезно травмировать даже тяжелобронированного воина, в то время как арбалетные болты и пули имеют неприятную особенность застревать в костях или проходить насквозь, минимизируя ущерб.

НУЛЕВОЙ УРОВЕНЬ ОСНОВНЫХ И ВТОРИЧНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК

В приключениях героев подстерегает немало опасностей, и далеко не все из них явные. Яды, болезни, зараженная вода и пища могут понизить значение любой Характеристики до нуля. Понижение Основной Характеристики, даже временное, приводит к понижению зависящей от нее Вторичной.

Нулевой уровень Характеристики означает, что существо автоматически проваливает любые проверки, связанные с ней. Упавшие до нуля Сила, Ловкость и Скорость приводят к состоянию, близкому к параличу (хотя существо все слышит и может наблюдать за происходящим вокруг). Упавшие до нуля Интеллект, Мудрость и Обаяние приводят к коме. Если Реакция или Скорость существа падает до 0, оно впадает в ступор. Во всех этих случаях существо считается находящимся в состоянии Неподвижности. Существо с нулевой Волей покорно выполняет любые отданные ему приказы, даже очевидно самоубийственные. Если существо получит несколько приказов, противоречащих друг другу, то оно постарается выполнить их, удовлетворив максимальное число требований. Если

Выносливость существа падает до нуля, то оно немедленно умирает или разваливается на части.

Если игромеханические элементы имеют для вас первостепенное значение, стоит ознакомиться со списком Атрибутов и Трюков перед выбором Навыков.

НАВЫКИ

Значения Навыков отображают глубину познаний героя в различных областях. В скобках указана Характеристика, модификатор которой прибавляется к Навыку при проверках, — она означает часть Навыка, которую формируют талант и природные склонности. К некоторым Навыкам могут прибавляться модификаторы различных Характеристик, в зависимости от области применения. Мастер указывает перед проверкой, какой именно модификатор используется.

Значение навыка равно числу Очков опыта, распределенных в Навык.

Максимальное число Очков опыта в Навыке не может превышать Интеллекта героя.

Когда герой совершает проверку Навыка от любой Основной Характеристики, игрок бросает K20 и прибавляет к выпавшему результату значение Навыка героя и модификатор Характеристики. Если герой совершает проверку Навыка от любой Вторичной Характеристики, игрок бросает K20 и прибавляет к выпавшему результату значение Навыка героя и значение Характеристики целиком.

Как правило, Характеристику, от которой используется Навык, определяет мастер, но игрок всегда может предложить заменить ее на другую, если у него появились идеи, соответствующие контексту ситуации.

Если вы не используете правила Состязания, но герою кто-то активно противостоит, проверки навыков совершаются следующим образом:

1) Бросьте K20 и прибавьте к нему значение Навыка и модификатор Характеристики.

2) Сравните получившееся число с **[Навыком оппонента +10]**. Герой преуспевает, если число равно сложности проверки.

Например, герой со Скрытностью 6 и Ловкостью 14 (модификатор +2) пытается прокрасться мимо охранника. Охранник обладает Наблюдательностью 5 и Мудростью 12 (модификатор +1). Значит, для того, чтобы обмануть его бдительность, герою потребуется совершить проверку Скрытности против $5 + 1 + 10 = 16$. Если герой выбросит на K20 8 и больше, проверка будет успешна, т.к. $6 + 2 + 8 = 16$. В сумерках избежать внимания охранника будет гораздо легче — герой получит Преимущество. Напротив, если охранник бдительно осматривает пустую узкую улочку, герою придется действовать с Помехой, а то и двумя!

Если используются правила Состязания, мастер совершит проверку Навыка охранника, и сравнит получившийся результат с результатом героя.

Альтернативное применение Навыков: использование Навыков — творческий процесс. Зачастую, добиться желаемого можно множеством разных способов, особенно, если к этому располагает контекст. Например, чтобы прокормиться в пустошах при помощи Выживания, герой с высоким Интеллектом вспомнит, где обычно растут съедобные грибы и лишайники, Мудрость позволит отыскать норы сурков и кладки ящериц, ну а использование Ловкости означает, что герой просто сбил из лука пару птиц пожирнее. Чтобы остановить кровотечение, можно воспользоваться как Медициной, так и Ловкостью рук для перетягивания конечности (хотя позже это может привести к Неприятностям), для поиска следов подойдут и Выживание,

и Наблюдательность, а герой, пытающийся удержаться на спине дикого жеребца, может применить как Атлетику, так и Обращение с животными!

Нулевой уровень Навыков: если игрок не распределил в Навык героя хотя бы 1 Очко опыта, проверка этого Навыка совершается с Помехой.

Нулевой уровень боевых Навыков: если игрок не распределил хотя бы 1 Очко Опыта во Владение оружием, Рукопашный бой или Стрельбу героя, соответствующие проверки Доблести и Меткости совершаются с Помехой.

Напоминаем, при выборе Навыков героя у вас есть 10 Очков опыта.

Атлетика (Сл, Лв, Вн) отвечает за общую физическую подготовку. Ловкость для акробатических трюков. Сила для подъема тяжестей. Выносливость для бега и плавания. Карабкаться можно как с помощью Силы, так и с помощью Ловкости!

Используйте Навык, если герой: бежит, прыгает, плавает, карабкается, выбивает двери, гнет подковы, поднимает тяжести, совершает изнурительные марш-броски, идет по коньку крыши, балансирует на краю пропасти...

Владение оружием (Лв, Ин, Мд) отвечает за обращение с оружием ближнего боя. Ловкость для нанесения ударов. Интеллект для ухода за оружием, мелкого ремонта и оценки качества оружия, тактических приемов. Мудрость для оценки уровня противника до начала схватки.

Используйте Навык, если герой: атакует оружием в ближнем бою, совершает мелкий ремонт оружия ближнего боя, изготавливает импровизированное оружие ближнего боя, оценивает свои (или чужие) шансы на победу в бою с применением оружия, делает

ставки на гладиаторских боях, выбирает оружие ближнего боя в магазине, принимает тактические решения в ближнем бою...

Ловкость рук (Лв, Ин) отвечает за мелкую моторику и координацию движений. Ловкость для трюков с мелкими предметами, краж и сокрытия предметов на теле. Интеллект для вскрытия замков, вязания узлов и обезвреживания ловушек.

Используйте Навык, если герой: мухлюет в азартной игре, показывает карточные фокусы, запускает руку в чужой карман, вскрывает замок, жонглирует, пытается незаметно стащить лежащий на виду предмет, связывает кого-то, забрасывает на стену крюк с веревкой, привязывает веревку, накладывает грим, подделывает почерк...

Наблюдательность (Ин, Мд) позволяет вовремя заметить события, заслуживающие внимания, а также успешно находить скрытое от посторонних взглядов. Интеллект для целенаправленного поиска чего-либо и преследования кого-то в толпе (чтобы делать это *незаметно*, пригодится Скрытность). Мудрость для случайных проверок.

Используйте Навык, если герой: стоит на часах, целенаправленно ищет что-то, может случайно заметить нечто важное, преследует, обыскивает...

Общение (Сл, Вн, Ин, Мд, Об) отвечает за способность достичь своих целей при помощи слов. Сила для прямолинейного запугивания. Выносливость для общения на пирушках с выпивкой. Интеллект для торговли, утонченных издевок и дипломатии. С помощью Мудрости герой может понять, что собеседник лжет, а с помощью Интеллекта — доказать это окружающим. Обаяние для не прямых угроз, заговаривания зубов, соблазнения и публичных выступлений.

Используйте Навык, если герой: шутит, зло глумится, ведет дипломатические переговоры, соблазняет, лжет, произносит речь, торгуется, угрожает, просит об услуге, пытается переубедить собеседника...

Рукопашный бой (Лв, Ин, Мд) отвечает за подготовку в безоружном ближнем бою. Ловкость для нанесения ударов, Интеллект для тактических приемов. Мудрость для оценки уровня противника до начала схватки.

Используйте Навык, если герой: атакует безоружным в ближнем бою, делает ставки на кулачных боях, принимает тактические решения в ближнем бою...

Скрытность (Лв, Ин) помогает остаться незамеченным. Ловкость для скрытного движения. Интеллект для маскировки предметов и существ.

Герой не может спрятаться, если за ним наблюдают! Чтобы скрытно передвигаться, герой должен понизить свою Ск в 2 раза. Если герой помогает прятаться или скрытно передвигаться группе товарищей, он совершает проверку Навыка со штрафом в -1 за каждое существо в группе, кроме него. Например, если герой помогает скрытно передвигаться двум своим спутникам, он совершает проверку Скрытности со штрафом -2. Отрицательные БШР существ, которым помогает герой, также учитываются. А вот положительные БШР существ, которым помогает герой, игнорируются – иногда маленькие существа могут наделать немало шума!

Используйте Навык, если герой: пытается сделать что-либо незаметно для окружающих, тихо передвигается, прячет предметы, занимается маскировкой...

Стрельба (Лв, Ин, Мд) помогает поражать цель при использовании дальнобойного и метательного оружия. Ловкость для

поражения цели. Интеллект для ухода за оружием, мелкого ремонта и оценки качества оружия, тактических приемов. Мудрость для оценки уровня противника до начала схватки.

Используйте Навык, если герой: стреляет, метает оружие или предметы в цель, совершает мелкий ремонт стрелкового оружия, изготавливает импровизированное оружие ближнего боя, оценивает свои (или чужие) шансы на победу в дистанционном бою, делает ставки на соревнованиях стрелков, выбирает стрелковое оружие в лавке, принимает тактические решения в дистанционном бою...

ЭКСПЕРТНЫЕ НАВЫКИ

В разрушенном мире знания имеют не меньшую ценность, чем чистая вода и работающие механизмы. Некоторые Атрибуты открывают доступ к Экспертным навыкам и позволяют героям использовать их и вкладывать в них Очки опыта. Экспертные навыки обозначаются литерой «Э».

Герои, имеющие доступ к Экспертным навыкам благодаря Атрибутам или Трюкам, но не распределившие в них Очки опыта, могут совершать проверки этих Экспертных навыков с Помехой.

Герои, не имеющие доступа к Экспертным навыкам, могут использовать *только* их статичные значения, равные **[5 + модификатор профильной Характеристики]**. Если разница между статичным значением Экспертного навыка и сложностью проверки составляет 10 и больше, проверка считается Критическим Провалом.

Военное дело^Э (Ин, Мд, Об): в этот навык входит стратегическое планирование, умение правильно снарядить войска, рассчитать вероятные потери, определить необходимую величину резервов и наиболее удачные места для набора рекрутов.

Некоторые области Науки, такие, как взрывотехника и инженерное дело (и прочие широко применимые в военном деле области Науки) входят в этот Навык.

Интеллект для составления плана кампании, Мудрость для применения старых проверенных приемов и уловок, Обаяние — для того, чтобы набрать рекрутов и самолично вести воинов в бой.

Используйте Навык, если герой: составляет военный план, устраивает укрепления, заманивает противника в ловушку, вербует рекрутов, возглавляет атаку...

Выживание³ (Ин, Мд): для героя, проводящего много времени вне городов вряд ли найдется Навык важнее этого.

Интеллект для определения видов растений, птиц, зверей, для того, чтобы отыскать след и идти по нему, для того, чтобы определить Загрязненные области и проложить безопасный маршрут по ним, Мудрость для обеспечения себя и спутников всем необходимым (и при этом безопасным для жизни).

Герои, не имеющие доступа к этому Навыку, автоматически проваливают его, покинув знакомые им места. Если знакомые места вдруг стали опасными, герои не заметят этого, пока не станет слишком поздно!

Используйте Навык, если герой: ищет следы (в том числе в городе) и читает их, ищет пищу и воду, безопасные для жизни, устраивает лагерь в пустошах, ищет признаки Загрязнения, определяет повадки птиц и зверей, свежует дичь, охотится, рыбачит...

Выступление³ (Об): искусство показать себя и свои достижения. Не важно, произносит герой речь, танцует или просто стоит. Если он делает это хорошо, люди обращают на него внимание и, возможно, прислушаются к нему.

Используйте Навык, если герой: Совершает публичные выступления любого рода, говорит на камеру, презентует товар...

Искусство³ (Ин, Мд, Об): вряд ли можно сказать, что живопись, ваяние или симфоническая музыка вкупе с умением понимать

и ценить их, играют значимую роль в жизни обитателей разрушенного мира. Несмотря на это, скабрзные стишки, простенький мотивчик губной гармошки или портрет на куске картонной коробки могут вызвать расположение статистов. Герой может прибавить Навык Искусства к проверкам Впечатлений в тех случаях, когда это уместно. Впрочем, даже в иных случаях это вполне может отсрочить начало резни или даже предотвратить ее, а это дорогого стоит! Мастер может потребовать указать конкретную область познаний героя, если это соответствует жанру и настроению игры. В таком случае каждая область Искусства является отдельным Навыком.

Интеллект для создания идеи и концепции произведения, Мудрость для неизбежной рутины при воплощении идеи в жизнь, Обаяние для публичных выступлений и выгодного представления своего творения окружающим.

Используйте навык, если герой: пишет книги, сочиняет стихи, рисует, ваяет, составляет скульптурные композиции из мусора, танцует, декламирует, поет, играет на музыкальных инструментах...

Медицина³ (Ин, Мд): отвечает за прикладную медицину и академические знания. Мастер может потребовать указать конкретную область медицинских познаний героя, если это соответствует жанру и настроению игры. В таком случае каждая область Медицины является отдельным Навыком.

Интеллект для первой помощи, хирургических операций, постановки диагноза и составления лекарств. Используйте Мудрость для первой помощи и знахарских методов лечения. Оказывая первую помощь, герой может выбрать модификатор большей Характеристики. Первая помощь включает в себя *быструю* остановку кровотечения и фиксацию сломанных конечностей.

Для восстановления ЕЗ при помощи Медицины герой должен преуспеть в проверке против 10. В случае успеха герой восстанавливает цели 1 ЕЗ. За каждые 5, на которые герой прошел

проверку, он дополнительно восстанавливает цели 1 ЕЗ. Восстановление ЕЗ с помощью Медицины возможно лишь раз в сутки — лечебные мази, настойки и старый добрый пластырь далеко не всесильны!

Преуспев в проверке навыка против 15, герой может привести существо в сознание, не восстанавливая его ЕЗ.

Применение навыка в бою занимает **[10 Очередей — навык Медицины — модификатор Интеллекта/Мудрости]** (минимум 1 Очередь). В это время герой не может совершать Маневры. Если в процессе медик теряет ЕЗ, равные его Воле или превышающие ее, проверка считается проваленной. Герой должен начинать сначала.

Используйте Навык, если герой: перевязывает раны, проводит хирургические вмешательства, вправляет вывихи и переломы, лечит болезни, определяет, чем вызвана болезнь, выбирает оптимальный курс лечения, пытается избежать заражения болезнью, вживляет кибернетические имплантаты...

Наука⁹ (Ин, Мд): наука во всех ее проявлениях. Мастер может потребовать указать конкретную область научных познаний героя, если это соответствует жанру и настроению игры. В таком случае каждая область Науки является отдельным Навыком.

«Ненаучные» виды деятельности — кузнечное ремесло, кустарное изготовление оружия, доспехов и средств передвижения, взрывотехника, агрономия и другие им подобные также входят в этот Навык.

Интеллект для поиска нестандартных решений и совершения научных открытий. Мудрость для рутинных процедур, работы без специального оборудования «на глаз» и точного следования инструкциям.

Используйте Навык, если герой: занимается научными изысканиями и процедурами любого толка. В этот перечень входит изготовление лекарств и наркотиков, проектирование лучевого оружия и ракетных двигателей, программирование

суперкомпьютеров, расчет возможной зоны заражения при взрыве атомного реактора...

Обращение с животными³ (Сл, Лв, Ин, Мд, Об): помогает добиться послушания от неразумных существ. Мастер может потребовать указать конкретный вид животных, повадки которых изучил герой, если это соответствует жанру и настроению игры. В таком случае обращение с каждым из видов является отдельным Навыком. Животноводство также входит в этот Навык.

Используя Силу, герой принуждает животное повиноваться. Ловкость пригодится тому, кто пытается удержаться на спине дикого жеребца. Используя Интеллект, герой играет на повадках животного. Используя Мудрость, герой использует старые проверенные методы (скорее всего, не им придуманные) и собственные наблюдения. Используя Обаяние, герой пытается найти с животным общий язык. Уход за животными также является частью Навыка. Далеко не все животные поддаются деликатной дрессировке (хотя могут покоряться силе). С другой стороны, наиболее разумные звери могут затаить зло и отомстить при случае, если хозяин обходится с ними грубо. Этот Навык используется для общения с Питомчиками, Интеллект которых 5 и меньше.

Используйте Навык, если герой: управляет, укрощает, дрессирует, лечит, пытается подружиться с животным, выбирает подходящий корм, оборудует клетку, определяет рыночную стоимость животного...

Ремонт³ (Лв, Ин, Мд): ремонт всего, что может сломаться, начиная от дверных петель и заканчивая ядерными реакторами. Также включает безопасную сборку и разборку предметов. Мастер может потребовать указать конкретную область познаний героя, если это соответствует жанру и настроению игры. В таком случае каждая область Ремонта является отдельным Навыком.

Ловкость, если в процессе ремонта важна мелкая моторика и точность движений, Интеллект — для поиска нестандартных решений при ремонте, Мудрость — для точного следования инструкциям и работы «на глаз».

Используйте Навык, если герой: определяет, что необходимо сделать для ремонта и возможен ли он, подбирает инструменты и детали, производит ремонт и импровизирует в его процессе...

Торговля³ (Ин, Мд, Об): умение при обмене получить предметы с большей выгодой.

Интеллект, если герой прибегает к логическим доводам, Мудрость — если он полагается на вдохновение и интуицию, и Обаяние, когда герой откровенно пудрит потенциальному клиенту мозги.

Используйте Навык, если герой: продает, покупает, торгуется, оценивает потенциальную стоимость товара и возможный спрос...

Управление транспортом³ (Лв): способность управлять механическими средствами передвижения. Мастер может потребовать указать конкретные группы транспортных средств, которыми умеет управлять герой, если это соответствует жанру и настроению игры. В таком случае, управление каждой из групп является отдельным Навыком.

Используйте Навык, если герой: управляет транспортным средством, оценивает качества и техническое состояние транспортного средства, выполняет мелкий ремонт транспортного средства...

АТТРИБУТЫ

Атрибуты являются важнейшими деталями образа героя и во многом отвечают за то, как его воспринимают окружающие.

Из чего состоит Атрибут: Атрибут состоит из набора достоинств, действующих постоянно или вводимых в игру без участия Нитей, и Уникального хода, который входит в игру при обрыве Нитей или с помощью проверок Навыков.

И герои, и статисты могут вполне обойтись (и зачастую обходятся) без Атрибутов. Далеко не каждый проповедник – пламенный оратор, далеко не каждая красавица способна очаровывать окружающих, далеко не каждый офицер отдает толковые приказы. Герой вполне может быть проповедником и занимать формальное место в иерархии культа, родиться миловидным, или получить офицерский чин, но при этом не иметь соответствующего Атрибута. Его приобретение будет означать, что на Проповедника снизошла благодать (или он наконец-то научился ладно излагать догматы и пудрить мозги окружающим), Красавица расцвела (или поняла, как использовать свою красоту в достижении личных целей), а Офицер закалился в боях и заслужил уважение подчиненных (или заставил их себя бояться).

Уникальный Ход позволяет герою преуспевать в задачах, сложных или даже невозможных для героев с другими Атрибутами (или вовсе без них). Добиться успеха при совершении Хода может помочь как своенравная Судьба, так и способности самого героя.

Некоторые из Ходов ориентированы на применение в бою. Это никоим образом не должно останавливать игроков и мастера от использования их в быту, если у кого-то возникла идея, соответствующая жанру и настроению игры. И напротив – *мирные* ходы наверняка найдут применение в боевых сценах.

1 или более Нитей? Некоторые Уникальные ходы отдают стоимость в Нитях на откуп мастеру. Определяйте стоимость Хода в соответствии с логикой ситуации. Помните, однако, что Ходы из перечня «Повезло», позволяющие выкупить успех и Критический успех на любую проверку за 2 и 4 Нити соответственно, доступны абсолютно любому герою (подробнее смотрите раздел «Нити Судьбы»). Поэтому там, где герой без Атрибута может преуспеть при

помощи покупки обычного успеха за 2 Нити (или при помощи обычной проверки), герой с логически применимым к ситуации Атрибутом должен обходиться 1 Нитью. Если герой без Атрибута может преуспеть, только купив Критический успех за 4 Нити, герой с логически применимым к ситуации Атрибутом должен обойтись 2 – 3 Нитями. Успех, за который мастер потребует 5 Нитей, должен изображать нечто умопомрачительное – один из тех случаев, о котором и герой, и свидетели события будут вспоминать всю оставшуюся жизнь. Без сомнений, такой успех быстро обрстет слухами и домыслами, а по прошествии времени – легендами! Разумеется, без логически применимого к ситуации Атрибута такой успех просто невозможен.

Уникальный ход без обрыва Нитей. Герои и персоны достаточно компетентны, чтобы добиться эффекта Уникальных ходов без вмешательства Судьбы, а у статистов и вовсе нет выбора. В этом случае реализация Хода требует проверок Навыков и Характеристик, иногда – дополнительных временных затрат.

Сложность Уникального Хода без обрыва Нитей. Если сложность проверки не указана в описании Хода, ее задает мастер, ориентируясь на таблицу примерной сложности задач. Не рекомендуется устанавливать ее выше 20 – ведь обладающий атрибутом герой неплохо разбирается в том, что делает.

Успешный Ход без обрыва Нитей нередко ведет к Неприятностям. Например, Неистовый герой может покалечить соратников, бездумно разрушая все вокруг, Крепыш – не болея сам, заразить друзей супервирусом, а Рейнджер – забрать то, что хотел съесть кто-то другой... Обратите внимание, что если игрок решает использовать Ход героя без обрыва Нитей, он может использовать Нити только для перебросов кубика. Он не может оборвать Нить героя и получить лучший вариант при проверке Неприятностей – удача тоже имеет свои пределы!

Уникальный Ход без обрыва Нитей и Успех с Неприятностями: некоторые из Ходов требуют выбрать 1 или 2 варианта из раздела

«Успех с Неприятностями» даже в случае провалахода. Это означает, что герой пожертвовал временем, силами, ресурсами и многим другим, но в итоге его все равно постигла неудача. Да, случается и такое.

Разумеется, Успех с Неприятностями может использоваться при совершении проверок, связанных с Уникальнымходом.

Темная сторона: за все приходится платить, и возможности Атрибутов — не исключение. Фактически, Темная сторона — это Недостаток в Атрибуте!

Атрибуты, придуманные игроками и замена Уникальныхходов: по договоренности с мастером игрок может начать игру с Атрибутом, который придумал сам. Возможности Атрибута и Уникальногохода должны быть четко определены до начала игры.

Также по договоренности с мастером игрок может заменить Уникальныйход одного Атрибута на Уникальныйход другого, если это соответствует жанру и настроению игры. Например, игрок может заменить Уникальныйход Техника на Уникальныйход Мусорщика или Гражданина убежища. Замена должна быть оговорена с мастером и произойти до начала игры или приобретения Атрибута.

Многие Уникальные Ходы позволяют герою преуспеть на своем поле без бросков кубика — даже в ситуациях, не допускающих применениехода «Повезло» из-за высокой сложности проверки.

ПЕРЕЧЕНЬ АТРИБУТОВ

Краткий перечень Атрибутов позволит вам быстро сориентироваться и выбрать подходящие для вашего героя. Самой собой, варианты Темной стороны не ограничиваются перечисленными...

Атрибут	Герой может...	С помощью Хода герой сможет...	Темная сторона
Аугментированный	Использовать кибернетические имплантаты... время от времени.	Обрушить на врага совместную мощь стали и плоти.	Шрамы, сбои оборудования, металлические вставки в теле.
Боевой робот	Быть устрашающей машиной разрушения.	Отремонтировать себя.	Ржавчина и вездесущая пыль, скрипящие сервоприводы, чадающий двигатель, пугающий вид.
Боевые искусства	Убивать голыми руками (и ногами).	Избегать самых смертоносных ударов.	Насмешки и недоверие вооруженных парней, желающих проверить, так ли герой крут на самом деле.
Ветеран	Быть опасным в бою, кормиться за счет смекалки (и чужих припасов).	Рассчитывать на поддержку боевых товарищей.	Призраки прошлого, старые дружки, которым так тяжело отказывать в помощи, дети в десятке городов.
Водила	Быть лучше всех за рулем.	Не дать погибнуть машине и пассажирам.	Необоснованная уверенность в себе, адреналиновая наркомания, нездоровая привязанность к своей тачке.
Выживальщик	Владеть машиной с багажником, полным ценностей.	Достать из багажника все, что в него влезает.	Неисправности машины, побирушки, статисты, желающие вырастить в машине Выживальщика своих детей.
Гражданин Убежища	Быть желанным гостем у цивилизованных людей, владеть пристойным оружием и доспехами.	Знать, как работает и для чего нужна старинная техника.	Дикари-завистники, высокомерие, людоеды, любящие тех, кто пожирнее, статисты, пытающиеся заполучить гражданство через постель.
Детектив	Замечать самые незначительные детали, предвидеть неожиданности.	Знать, что происходит на самом деле.	Ненависть тех, чьи планы разрушил герой, ошибочные логические выводы
Дипломат	Рассчитывать на дипломатическую неприкосновенность.	Вести переговоры на высшем уровне.	Коварные убийцы, роковые соблазнительницы, пытливые контрразведчики, задержанные в пути письма.
Док	Исцелять раны, принимать благодарности пациентов.	Исцелять смертельные раны.	Больные и увечные, выклянчивающие исцеление, недовольные пациенты и родственники тех, кого не удалось спасти.

Атрибут	Герой может...	С помощью Хода герой сможет...	Темная сторона
Измененный	Обладать полезной мутацией.	Использовать уникальные способности Изменения.	Охотники на мутантов, борцы за чистоту генофонда.
Коммивояжер	Носить с собой чемоданчик с образцами всякой ерунды, всегда обмениваться выгодно.	Продать что угодно кому угодно.	Обманутые клиенты и дураки, не понимающие сути коммерции.
Красивый	Нежиться в восторгах поклонников и наслаждаться завистью недругов.	Быть заветной мечтой окружающих.	Назойливые поклонники, раздваивающие взгляды, работоторговцы, невозможность затеряться в толпе, уничижительные стереотипы.
Крепыш	Выдерживать самые страшные раны, употреблять несвежие продукты без вреда для себя, надолго задерживать дыхание.	Избегать болезней и действия яда, переносить боль и изощренные пытки.	Искренняя уверенность окружающих в том, что герой любит есть помой, спать на снегу и вынесет любые невзгоды.
Купец	Торговать, а не меняться.	Купить что угодно (и время от времени - кого угодно).	Дикари, не осознающие преимуществ товарно-денежных отношений.
Летописец	Быть экспертом во всем (или выглядеть таковым).	Быть в курсе происходящего и распускать слухи (в том числе выдуманные).	Болваны, не понимающие белых стихов, идиоты, не понимающие тонкой иронии, недовольные жертвы сплетен.
Миротворец	Владеть «Избавителем» самой крутой пушкой в мире, внушать окружающим благоговейный страх.	Заставить врагов дрожать от Ужаса.	Дикари, лишенные уважения к закону, отсутствие оригинальной амуниции для «Избавителя»
Мусорщик	Собрать что угодно из чего угодно.	Собрать что угодно из чего угодно быстро.	Отсутствие нужного мусора под рукой, кризис идей, легкое безумие.
Неистовый	Черпать силу в своей ярости.	Крушить!	Кровавая ярость, застилающая разум, боязливая неприязнь свидетелей разрушений, безрассудство, легкое (или не очень) безумие.
Охотник за головами	Захватывать врагов живьем без особых затруднений.	Развязывать языки, не оставляя на теле жертвы ран и синяков.	Другие претенденты на вознаграждение, уцелевшие жертвы и их мстительные родственники.
Офицер	Эффективно командовать как в бою, так и вне его.	Вдохновлять окружающих на подвиги.	Саботаж приказов, недовольные подчиненные, зависть начальства.
Плут	Проворачивать темные делишки и заключать сомнительные сделки.	Достать предмет или информацию на черном рынке.	Неподкупные представители власти, нечистые на руку дружки.

Атрибут	Герой может...	С помощью Хода герой сможет...	Темная сторона
Прогрессор	Иметь тысячу лиц, легко избегать неприятностей, смотреть на дикарей свысока.	Обрушить на дикарей истинную мощь цивилизации.	Проблемы со связью, случайно уцелевшие свидетели, сочувствие дикарям.
Проповедник	Вызывать уважение и трепет, вселять надежду своими речами.	Произносить пламенные проповеди и с их помощью манипулировать окружающими.	Враждебные культы, утомительные обряды, предписанные нормы поведения, фанатизм, тщательно скрываемое неверие.
Подлые приемчики	Сражаться расчетливо, грязно и безжалостно.	Убивать исподтишка с одного удара.	Длинный и грязный шлейф дурной славы.
Синтоид	Походить на человека, но быть чем-то большим, использовать библиотеки данных.	Побеждать силой интеллекта.	Статисты, прознавшие об истинной сущности Синтоида, логические сбои.
Следопыт	Чувствовать себя в глуши, как дома, читать следы.	Найти еду и воду даже там, где это кажется невозможным.	Опасности диких земель, пренебрежение горожан, неотесанность.
Солдат	Эффективно сражаться в команде.	Помочь соратникам сосредоточить усилия в бою.	Разочарование в идеалах, грубый солдатский юмор любопытные обыватели, желающие послушать про ужасы войны .
Стремительный	Двигаться с молниеносной быстротой.	Опережать противника на шаг (или даже на два), уклоняться от ударов	Ситуации, в которых излишняя спешка неуместна.
Талисман	Быть самым удачливым существом в мире	Выходить живым из любых передраг	Нездоровая самоуверенность и безалаберность, статисты, желающие отрезать у Талисмана лапку... в качестве талисмана!
Техник	Ремонтировать старье.	Безопасно отключить и при необходимости законсервировать устройство.	Отсутствие деталей и инструментов, статисты, желающие заставить техника работать на себя во что бы-то ни стало.
Ученый	Собрать необходимые приспособления из самых неожиданных предметов, нестандартно мыслить, знать, как на самом деле устроен мир.	Изобретать устройства, которые работают.	Враждебная подозрительность неучей, неполадки в изобретениях, недовольные заказчики, неуверенность в себе.
Человек без имени	Выжимать из оружия максимум.	Легко попадать в цель.	Статисты, желающие нанять героя за гроши, родственники убитых, молодые и дерзкие стрелки.
Чувство равновесия	Твердо стоять на ногах, чтобы не случилось, сражаться Длинным и Громоздким оружием без Помехи в любых ситуациях.	Совершать эффектные кульбиты на карнизах и коньках крыш, карабкаться по отвесным стенам.	Трухлявые балки, проржавевшие карнизы, скользкая черепица, внезапно распахнутые окна, унижительные сравнения с макакой.

Аугментированный

Экспертные Навыки: нет.

Для одних кибернетические имплантаты — причуда, для других — необходимость, для третьих — грань между жизнью и смертью. И хотя блеск цивилизации давно угас, по сей день многие аугментируют свои тела в надежде обрести могущество и власть... или встретить завтрашний рассвет.

Стал только лучше: Герой может приобрести Изменения из таблицы Изменений, числом не превышающие модификатор его Выносливости (минимум 1 Изменение). Если позднее модификатор Выносливости героя увеличивается, он может приобрести дополнительные Изменения.

В течение игровой встречи герой может активировать свои Изменения **[1 + МВн]** раз (минимум 1). Например, у героя 14 Выносливость (модификатор +2) и Изменения «Ночное зрение» и «Турбопоршневые руки». В этом случае он может воспользоваться «Ночным зрением» 2 раза за игровую встречу, а «Турбопоршневыми руками» — 1 раз. Если герой воспользуется «Ночным зрением» 3 раза, то «Турбопоршневые руки» станут недоступны ему до следующей игровой встречи — энергетический ресурс, питающий его имплантаты, истощился и требует перезарядки. Если у героя несколько Изменений, ему придется тщательно выбирать, какие из них использовать, и когда! Эффект Изменения длится до конца сцены, в том числе Боевой. Обратите внимание, что Аугментированные герои не могут использовать Ход Изменения, только пассивные эффекты. Активация эффекта требует Быстрого действия.

Ход — **Сталь и плоть** (1 Нить): герой делает невероятный прыжок, поднимает тяжеленный груз или совершает сверхдальний бросок. Считайте, что герой выбросил 20 при проверке Силы или Атлетики (Сл, Лв, Вн). К проверке применяются эффекты Критического успеха.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен сделать проверку Интеллекта. Сразу затем совершите проверку

Неприятностей. Прибавьте к результату величину успеха или отнимите от результата величину провала проверки Интеллекта.

Результат проверки Неприятностей:

19–20 – Есть контакт! Ход работает согласно описанию. Вот это мощь!

13–18 – Декомпенсация. Ход работает согласно описанию, но некоторые системы отказывают, перекидывая нагрузку на другие. Герой выбирает 1 вариант из перечня в разделе «Успех с Неприятностями».

7–12 – Разбалансировка. Ход работает согласно описанию, но системы на пределе – сервоприводы надсадно воют, проводка искрит. Герой выбирает 2 варианта из перечня в разделе «Успех с Неприятностями».

1–6 – Перегрузка. Ход не работает – гребаная рухлядь не тащит! Герой выбирает 2 варианта из перечня в разделе «Успех с Неприятностями».

Боевой робот

Экспертные навыки: нет.

После Катастрофы уцелевшие боевые роботы ожидаемо оказались не у дел. Те из них, кто обладает достаточно сложным разумом, за неимением возможности убивать врагов *убивают время*. Остальные просто стоят, покрываются ржавчиной, и ждут, когда кто-нибудь подтвердит права администратора и скажет: «робот, мы идем на войну!».

Старый, но не устаревший: Боевой робот снаряжен встроенными броневыми пластинами. Его БДЗщ равен +3, его Прочность равна |**модификатор Размера + МВн**|. Боевой робот не может носить доспех, но может использовать щит.

В Боевого робота может быть встроено |**1 + МВн**| орудий. Орудия должны быть приобретены по обычным правилам и не учитываются при подсчете Нагрузки робота. Даже если в начале игры игрок решит встроить меньше орудий, остальные могут быть добавлены

по ходу игры после проверки Ремонта против 20. Замена встроенных орудий происходит по тем же правилам. Встроенные орудия получают свойство «легкое». При использовании встроенных орудий Боевой робот считается имеющим Трюк «Амбидекстр». Обратите внимание, что встроенные орудия не занимают руки Боевого робота. Прибавьте/вычтите БШР из БПв встроенных орудий Боевого робота.

Огромные и Громадные боевые роботы не рекомендуются к использованию в качестве героев.

Боевой робот обладает Иммунитетом к Ядовитым Повреждениям и Сопровитвлением к Загрязняющим Повреждениям. Он не может подвергаться лечению при помощи Медицины и любых средств, восстанавливающих ЕЗ живых существ. Используйте Ремонт для всех эффектов, которые могут быть достигнуты у живых существ при помощи Медицины. Боевой робот не может использовать Навык Ремонта сам на себе.

Несмотря на то, что Боевой робот — механизм, он изготовлен для самых экстремальных условий и не подвержен Износу, хотя отдельные его части — например, встроенное оружие, изнашиваются по обычным правилам. Разумеется, Боевому роботу не требуется дышать и питаться. В сюжетах, в которых менеджмент ресурсов играет важную роль, считайте, что Боевому роботу необходимо заряжаться раз в сутки — в противном случае, он страдает от Усталости. Базовая Ц подзарядки 5, но герои наверняка попадут в места, где аппаратура для подзарядки Редкая!

Ход — **Автоматические ремонтные процессы** (1 Нить): Боевой робот восстанавливает число ЕЗ, равное $|1 + MB_n| \times |1 + MIN|$ (минимум 4 ЕЗ). Совершениехода требует Быстрого действия.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, сделайте проверку Неприятностей.

Результат проверки Неприятностей:

19–20 — Операция выполнена. Боевой робот восстанавливает число ЕЗ, равное $|1 + MB_n| \times |1 + MIN|$ (минимум 4 ЕЗ).

13–18 – Энергосберегающий режим. Боевой робот восстанавливает число ЕЗ, равное **|1 + МВн|** либо **|1 + МИн|** (минимум 2 ЕЗ).

7–12 – Выброс. Боевой робот восстанавливает 1 ЕЗ. Все в 1 метре от него получают Загрязняющие Повреждения, равные **|МВн Боевого робота +1|** (минимум 2 Повреждения).

1–6 – Утечка. Все в **|1 + МВн Боевого робота|** х **|1 + МИн Боевого робота|** метрах вокруг (минимум 4 метрах) получают Загрязняющие Повреждения, равные **|МВн Боевого робота +1|** (минимум 2 Повреждения).

Боевые искусства

Экспертные навыки: нет.

Герой постиг тайны Рукопашного боя. Теперь его тело – само по себе совершенное оружие.

Гармония совершенства: герой прибавляет ММд к своей Зщ. Безоружные удары (любой частью тела!) героя считаются Легким оружием с БПв +1. Однако герой не может использовать Громоздкое оружие и носить щит или доспех, ограничивающие максимальный МЛв, так как они нарушают тонкую гармонию его движений. Если он надевает такой доспех или щит, или сражается Громоздким оружием, то теряет преимущества, перечисленные выше.

Ход – **Секреты мастерства** (1 Нить): герой полностью контролирует ритмы своего тела и может совершать удивительные вещи: уворачиваться от пуль, отражать стрелы и клинки мечей голыми руками.

Совершение Хода требует Быстрого действия. Герой игнорирует потерю ЕЗ, вызванную атакующим Маневром. Мастер может допустить использование Хода в небоевых сценах, если контекст располагает к этому. Например, увернуться от падающего камня или избежать Повреждений от падения при помощи Хода ничуть не сложнее, чем отразить удар двуручного молота! Ход *может*

применяться для отражения эффектов, которые не наносят Повреждений напрямую.

Ход неприменим, если герой использует Громоздкое оружие или щит и доспех, ограничивающие максимальный МЛв.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен преуспеть в проверке Дб против **[10 + потерянные ЕЗ]**. В случае успеха он игнорирует потерю ЕЗ. В случае провала он получает Повреждения и падает.

Ветеран

Экспертные навыки: Военное дело³ и 1 любой.

Герой повидал немало войн на своем веку. Если он чему в них и научился, так это использовать любое оружие максимально эффективно и не пропускать приемы пищи.

Где наша не пропадала: Герой получает +1 к проверкам Дб и Мт. Максимально допустимый БДЗщ доспеха, в котором может отдыхать герой, возрастает на 1. Также Ветеран может совершить проверку Мд против 10, чтобы добыть (бесплатно) пропитание или предметы с Ц не более 5 в городе или деревне. Зачастую это означает угрозы, ложь или кражи различной степени наглости. В случае провала совершите проверку Неприятностей.

Результат проверки Неприятностей:

19–20 — Берите, конечно! Ветеран получает то, что хотел, и возражать ему не смеют.

13–18 — Руки прочь! Статисты довольно резко отказывают Ветерану, но дальше этого не идет.

7–12 — Постыдился бы! Героя укоряют и сообщают о нем силам правопорядка.

1–6 — На вилы! Статисты дают герою вооруженный отпор, а затем сообщают о случившемся силам правопорядка.

Ход — **Своих не бросаем** (1 или более Нитей): герой прибегает к помощи боевых товарищей. Они могут быть как обывателями, еще не растерявшими армейских Навыков, так и занимать крупные

государственные посты. Кем бы они ни были, товарищи готовы рискнуть многим, чтобы помочь герою!

Просьба Ветерана	Необходимое число Нитей
Необременительная	1
Хлопотная	2
Затруднительная	3
Опасная	4
Безумная	5

Если ход совершается без обрыва Нитей, герой должен сделать проверку Общения со штрафом, равным числу Нитей из таблицы, соответствующему желаемому исходу. Например, если герой просит друга об Опасной услуге, проверка Общения совершается со штрафом в – 4. Сразу затем совершите проверку Неприятностей. Прибавьте к результату величину успеха или отнимите от результата величину провала Общения.

Результат проверки Неприятностей:

19–20 – Все для тебя, дружище! Ветеран получает то, что хотел. Как славно, когда есть верные друзья.

13–18 – Не мы такие, жизнь такая. Ветеран получает то, что хотел, но друзья требуют услугу взамен. Конечно, герой может отказаться, но...

7–12 – Дружба – дружбой, а служба – службой. Ветеран получит то, что хотел, если заплатит по рыночной цене. В отношении торговых сделок (да и всего остального) статисты Доброжелательны к герою.

1–6 – Понимаешь, семья, работа, дом... Герою отказывают – вежливо, но твердо. Придется выкручиваться самому.

Водила

Экспертные навыки: Управление транспортом³.

Абсолютное большинство обитателей разрушенного мира видит в уцелевших автомобилях комфортабельные апартаменты,

а не средство передвижения. Тем ценнее те, кто не только *знает*, как пользоваться автомобилем, но и *умеет* это делать.

С ветерком и без тряски: пассажиры (включая самого Водилу) совершают все проверки без Помехи за движение автомобиля. Проходимость транспортного средства под управлением Водилы возрастает на 1.

Ход — **Управляемый занос** (1 или более Нитей): автомобиль или его пассажир (включая самого Водилу) игнорирует число Повреждений, равное **|Рц Водилы x число оборванных Нитей|**. Обратите внимание, что при помощи этого хода автомобиль или его пассажиры могут избежать поражения Противотанковым оружием.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен сделать проверку Управления транспортом. Сразу затем совершите проверку Неприятностей. Прибавьте к результату величину успеха или отнимите от результата величину провала Управления транспортом.

Результат проверки Неприятностей:

19–20 — Вжух! Машина игнорирует **|Рц Водилы|** Повреждений.

13–18 — Вzzzzж! Машина игнорирует **|Рц Водилы|** Повреждений. До начала следующей Очереди Водилы пассажиры не используют свойство «С ветерком и без тряски».

7–12 — Фыр-фыр-фыр! Машина игнорирует **|Рц Водилы|** Повреждений, но ходовая часть повреждена. До проведения надлежащего ремонта машина управляется с Помехой.

1–6 — Бдзыщ! Машина переворачивается. Все пассажиры (включая Водилу) получают Дробящие Повреждения, равные **|30 — Управление транспортом Водилы — БДЗщ|**. Если машина не была оснащена ремнями безопасности (или пассажиры не сочли нужным воспользоваться ими), удвойте успешно нанесенные Повреждения.

Выживальщик

Экспертные Навыки: 2 любых.

Герой — один из тех, кого Катастрофа не застала врасплох. Запасы снаряжения, медикаментов, оружия, боеприпасов, а главное,

умение всем этим пользоваться, позволили Выживальщику не только пережить гибель старого мира, но и устроиться с относительным комфортом на его руинах (и основать жизнеспособную династию Выживальщиков, если действие игры разворачивается позже эры «На руинах»).

Закрома: Выживальщик — счастливый обладатель машины (Ц до 30), способной передвигаться без посторонней помощи. Машина Выживальщика — настоящий символ цивилизации: надежная конструкция, мощный двигатель, просторный салон и бездонный багажник, набитый всякими диковинками. Впрочем, Выживальщик знает, что нельзя слишком полагаться на технику. Для действительно важных вещей есть рюкзак и потайные карманы!

Помимо этого, **[1 + МИн]** раз за игровую встречу Выживальщик может использовать Ход «В нужном месте в нужное время» без обрыва Нитей.

Выживальщик может извлечь из рюкзака, багажника машины или какого-нибудь потайного места *любой* предмет с Ц 14 и меньше. Это может быть запасной магазин в бардачке, молочный поросенок в багажнике, упаковка антибиотиков, завалившаяся за подкладку куртки, и многое, многое другое. Разумеется, предмет должен быть способен поместиться там, откуда Выживальщик его достает! В течение игровой встречи Выживальщик может достать **[1 + ММд]** предметов (минимум 1). Не забывайте, что оружие и магазин к нему — это 2 разных предмета! Применение свойства занимает 10 минут.

Ход — **Готов ко всему** (1 или более Нитей): в попытке подготовиться *ко всему*, Выживальщик собрал впечатляющую коллекцию самых разных предметов. Совершениехода занимает 5 секунд (полный Круг в боевой сцене).

Обрывая Нити, Выживальщик может получить *любой* предмет, который помещается в его кармане, рюкзаке или багажнике машины. Игнорируйте любые возможные повышения Ц предмета, кроме свойства «Новый».

Ц предмета	Необходимое число Нитей
15 и меньше	1
16-20	2
21-25	3
26-30	4
31+	5

Если Ход совершается без обрыва Нитей, он занимает 10 минут. Сделайте проверку Неприятностей и отнимите от результата число Нитей из таблицы выше, соответствующее искомому предмету:

Результат проверки Неприятностей:

19–20 – Вот эта штука! Выживальщик получает предмет в превосходном состоянии.

13–18 – Работать будет! Предмет основательно послужил Выживальщику. Механизм разболтался, батарея под села, но в целом предмет работает. Устройство имеет **Осечку 7**.

7–12 – Лучше, чем ничего! Предмет требует сложного и дорогостоящего ремонта, либо не может быть использован по прямому назначению.

1–6 – Да куда ж оно подевалось! Возможно, предмет где-то здесь... или *когда-то был* здесь... Найти его Выживальщик не смог.

Все предметы, полученные Выживальщиком при помощи Хода или способности Атрибута, становятся фактом истории. Они могут быть проданы, уничтожены, потеряны, отданы кому-либо и так далее.

Гражданин убежища

Экспертные Навыки: 2 любых.

Герой (или его родители) переждал Катастрофу в надежных стенах Убежища. Старый мир для него – смутное воспоминание, увлекательные киноленты, ворох ярких журнальных картинок...

и ничего более. И все же он свято верит, что такие, как он, наследуют землю, более того — имеют на это неоспоримое право.

Зеленая карта: Герой снаряжен приборами, позволяющими использовать Наблюдательность для определения Загрязненных областей и предметов. Также он начинает игру с заряженным оружием с Ц до 20 и доспехом с Ц до 20.

Помимо этого, герой имеет при себе Удостоверение, позволяющее рассчитывать на помощь и содействие официальных властей (или их агентов). Это могут быть потрепанные водительские права, штрих-код на затылке, электронный чип в запястье, старый добрый паспорт или другой подобный предмет, знак или устройство. Герой может использовать Зеленую карту **[1 + МОБ]** раз за игровую встречу (минимум 1 раз). Во время использования совершите проверку Неприятностей.

Результат проверки Неприятностей:

19–20 — Славься, отечество! Героя принимают с радостью и восторгом. В конце концов, много ли действительно цивилизованных людей осталось в этом мире? Герой быстро получит все необходимое в пределах разумного, и даже чуть больше. Он может рассчитывать на денежную помощь — повысьте Богатство героя на 5 при совершении одной сделки.

13–18 — Честь имею! Героя встречают тепло и приветливо. Он быстро получит все необходимое... особенно, если не потребует слишком многого. Герой может рассчитывать на денежную помощь — повысьте Богатство героя на 3 при совершении одной сделки.

7–12 — Проблемы с логистикой. Герой явился не вовремя но в помощи ему не откажут, и охотно поболтают с ним вечером. Герой может рассчитывать на денежную помощь — повысьте Богатство героя на 1 при совершении одной проверки.

1–6 — Незванный гость. Герой получает скудный стол и ночлег в сарае. Ему не очень-то рады, и не скрывают этого.

Ход — **Кнопка «Вкл»** (1 Нить): прежде, чем покинуть Убежище, герой прошел интенсивный курс обращения с техническими

устройствами. Взглянув на устройство, произведенное до Катастрофы или изготовленное на его основе, герой может точно определить, как его включить и использовать по назначению, а также его ценность с точки зрения возрождения цивилизации. Если устройство повреждено, после беглого осмотра герой может составить подробный список необходимых для ремонта действий и деталей. Совершение Хода занимает 5 секунд (полный Круг в боевой сцене).

Если Ход совершается без обрыва Нитей, он занимает 10 минут. Герой должен сделать проверку Интеллекта. Сразу затем совершите проверку Неприятностей. Прибавьте к результату величину успеха или отнимите от результата величину провала Интеллекта.

Результат проверки Неприятностей:

19–20 – Шикарно! Герой получает исчерпывающую информацию.

13–18 – И так сойдет! Герой получает полную, но не исчерпывающую информацию. После включения или ремонта устройство может работать со сбоями или представлять неочевидную опасность для окружающих.

7–12 – Когда я пришел, все так и было! Устройство не включается. Из-за ошибок при ремонте или запуске теперь оно представляет неочевидную опасность для окружающих.

1–6 – Меня к этому не готовили! Ошибки при запуске или ремонте приводят устройство в негодность. Теперь оно представляет очевидную опасность для окружающих.

Детектив

Экспертные навыки: 2 любых.

Герой постигает самую суть событий. То, что для других – несущественные детали, для Детектива – руководство к действию.

Элементарно: 1 раз за сцену Детектив может применить второй Ход из перечня «Старый знакомый» (добавьте факт биографии уже присутствующего в игре статиста) или «В нужном месте в нужное

время» (сделайте игровую заявку ретроспективно) без обрыва Нитей. Это вовсе не означает, что статист в самом деле знаком герою — Детектив догадывается о его подноготной посредством логических умозаключений. И, конечно же, Детектив легко предугадывает ход событий, поэтому готов ко всему!

Ход — **Тайное и явное** (1 или более Нитей): Детектив интерпретирует обнаруженные улики и анализирует случившиеся события. Мастер должен честно объяснить игроку Детектива, что *на самом деле* здесь происходит — дать очевидную подсказку или прозрачно намекнуть на некие силы, действующие за кулисами. Альтернативно, мастер может выслушать предположения игрока Детектива и встроить их в сюжет, если разделение повествовательных прав в игровой группе это допускает. Обратите внимание, что для взаимодействия с уликами Детектив (или кто-то другой) должен сначала *заметить* их!

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Детектив должен сделать проверку Интеллекта. Вычтите из сложности проверки число улик, обнаруженных Детективом или его союзниками. Сразу затем совершите проверку Неприятностей. Прибавьте к результату величину успеха или отнимите от результата величину провала проверки Интеллекта.

Результат проверки Неприятностей:

19–20 — Преступник — это... Ход работает в соответствии с описанием.

13–18 — На верном пути. Детектив получает ключ к разгадке.

7–12 — Запутанное дельце. Расследование зашло в тупик. Впрочем, это ненадолго.

1–6 — Ложный след. Детектив делает неверные выводы. Мастер может по-новому интерпретировать уже известные факты или как-то иначе запутать Детектива.

Дипломат

Экспертные навыки: 2 любых.

Герой является полномочным представителем могущественного властителя или организации. Благодаря высокому покровительству слова героя имеют вес, а тело и имущество — дипломатическую неприкосновенность. Разумеется, это не оправдывает дерзость и глупость, не защитит в пьяной драке, но герой все же может надеяться, что в случае серьезных неприятностей он будет не убит, а захвачен в плен (и выкуплен покровителями).

Все вышесказанное не означает, что Дипломату везде рады. Ему могут злонамеренно чинить препоны — например, отказывать в аудиенции, перехватывать гонцов и так далее.

Игра по-крупному: Дипломат, его багаж и его послания не могут подвергаться досмотру и обыску (по крайней мере, в открытую). Также Дипломат имеет доступ к разветвленной сети информаторов и соглядатаев (и ресурсам, которыми они располагают). Заплатив своим агентам и понизив Богатство на 1, Дипломат может прибегнуть к помощи шпионской сети и совершить проверку Неприятностей.

Результат проверки Неприятностей:

19–20 — Туз в рукаве. Дипломат получает Союзника до конца игровой встречи. Максимальное число Союзников, полученных при помощи Игры по-крупному, не может превышать **|1 + МИн или МОб|** (минимум 1).

13–18 — Хороший расклад. Дипломат получает Союзника до конца игровой встречи, если дополнительно раскошелится и понизит Богатство на 1, или до конца сцены, если решит этого не делать. Максимальное число Союзников, полученных при помощи Игры по-крупному, не может превышать **|1 + МИн или МОб|** (минимум 1). Разумеется, в конце сцены Союзник не исчезает — просто перестает следовать правилам Союзника.

7–12 — Сброс. Дипломат не может заручиться поддержкой даже посредством подкупа и шантажа.

1–6 — Карта бита. Деятельность Дипломата привлекает нежелательное внимание — возможно, один из Союзников не так уж

надежен...

Игра по-крупному может использоваться ретроспективно. Союзники не появляются из ниоткуда, их действия — результат усилий Дипломата, который *все просчитал*.

Ход — Уполномочен заявить (1 или более Нитей): герой употребляет свои полномочия для переговоров на высшем уровне. Он может выкупить пленников, хлопотать о смягчении или отмене судебного приговора, объявлять войну — те, кто стоит за Дипломатом, одобряют его действия и поддерживают их. Или напротив, Дипломат может добиваться желаемого тайно, используя агентурную сеть. Отравления, похищения, угрозы и подкупы — все возможно... когда Судьба на стороне героя!

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Дипломат серьезно рискует. Для переговоров герой должен преуспеть в проверке Общения. При планировании тайных операций Дипломат (или дружественный ему герой) должен преуспеть в проверке Военного дела³. В обоих случаях ориентируйтесь на стандартную таблицу сложностей, хотя не рекомендуется устанавливать сложность выше 20. Успех приносит Дипломату желаемое, хотя его слова — всего лишь блеф, а на розыск его агентов брошены лучшие силы...

Док

Экспертные навыки: Медицина³.

Герой знает, как лечить людей и существ, похожих на них.

Доктор едет, едет: Док может эффективно восстанавливать ЕЗ, творчески используя просроченные препараты, стимуляторы, травяные настойки и портативный автодок. Он начинает игру с Саквояжем, в котором находится портативный автодок (Ц 25) весом в 1 килограмм и препараты для восстановления числа ЕЗ, равного **|Ин + Мд|** Дока. Например, Док с 12 Интеллектом и 11 Мудростью сможет восстановить 23 ЕЗ, пока его Саквояж не опустеет. В дальнейшем Док может пополнить Саквояж в любом месте, где возможна торговля. Восстановление каждых 2 ЕЗ

в Саквояже имеет Ц 1. Применение способности требует Действия. Понижьте Осечку лекарств и препаратов на 5, до минимума в 1, если их применяет Док. Это свойство работает, даже если препарат применяется на других героях и статистах.

Также **[1 + МОБ]** (минимум 1) раз за игровую встречу Док может прибегнуть к помощи благодарных пациентов, получив от них полезную информацию, необременительную услугу или предметы на общую Ц 5 или меньше. Док может повстречать бывших пациентов в самых неожиданных местах!

Ход – **Он еще дышит!** (1 Нить): Док возвращает к жизни другого героя или статиста, погибшего не больше, чем **[Ин Дока]** минут назад. Совершение Хода занимает Действие. Единицы Здоровья возвращенного к жизни героя равны 1. К жизни не может быть возвращено обезглавленное существо или существо, чье тело получило слишком серьезные, по мнению мастера, повреждения.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен сделать проверку Медицины. Сразу затем совершите проверку Неприятностей. Прибавьте к результату величину успеха или отнимите от результата величину провала Медицины.

Результат проверки Неприятностей:

19–20 – Оклемается. Док подоспел вовремя и возвращенный к жизни приходит в себя с 1ЕЗ. Он обязательно поправится... если будет на то воля Судьбы!

13–18 – Скорее жив, чем мертв. Возвращенный к жизни сравнительно легко отделался. Он приходит в себя с 1 ЕЗ и понижает на 1 максимальные ЕЗ.

7–12 – Скорее мертв, чем жив. Доку не достало умения и сил. Возвращенный к жизни получил тяжелые раны. Он понижает на 1 любую из основных Характеристики.

1–6 – Лучше так, чем никак... Док слегка опоздал. Раны возвращенного к жизни будут напоминать о себе до конца дней. Он понижает на 1 любую из основных Характеристики и получает Недостаток «Урод» или «Старая рана».

Измененный

Экспертные Навыки: нет.

Людей пугают те, кто отличается от *общепринятой нормы*. Их боятся, приписывают способности насыщать чуму, неурожай, несчастья. Несмотря на это, абсолютное большинство измененных (или мутантов, как их чаще называют) — всего лишь болезненные уродцы, неинтересные молве. Но некоторым из них выпадает счастливый шанс стать героями тех невероятных историй, где преувеличенная правда причудливо сплетается с абсурдным вымыслом. Хотя можно ли называть такой шанс счастливым — вопрос открытый.

Один на миллион: герою повезло обзавестись набором *полезных* мутаций — из-за воздействия внешней среды на него или его родителей, в результате эксперимента или как-то еще. Герой может выбрать 1 Изменение из таблицы Изменений. Пассивный эффект Изменения доступен герою постоянно. Если герой желает приобрести другие Изменения, он должен приобрести дополнительный Атрибут Измененного.

Несмотря на то, что мутации — самый вероятный способ приобретения Изменений, этот атрибут вовсе не подразумевает *исключительно* их. В сочетании с другими Атрибутами это могут быть расширенные функции роботов и синтоидов, последствия евгенической программы, эксперименты по созданию сверхчеловека, биологические аугментации и многое другое. Фантазируйте вместе с мастером и соигроками — в конце концов, кто знает, каких существ породила Катастрофа!

Ход — **Джекил и Хайд** (1 Нить): герой вызывает к силе, которую получил благодаря Изменению. Сверьтесь с эффектом Хода из таблицы Изменений.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Измененный должен сделать проверку Выносливости против **[5 + потерянные героем ЕЗ]**. Сразу затем совершите проверку Неприятностей. Прибавьте

к результату величину успеха или отнимите от результата величину провала проверки Выносливости.

Результат проверки Неприятностей:

19–20 – Эволюция. Ход работает согласно описанию. Это уже не мутация, это эволюция!

13–18 – Мутация. Ход работает согласно описанию, но не все идет гладко. Герой выбирает 1 вариант из перечня в разделе «Успех с Неприятностями».

7–12 – Рудимент. Ход работает согласно описанию, но герой с трудом управляет своей силой. Герой выбирает 2 варианта из перечня в разделе «Успех с Неприятностями».

1–6 – Эволюционный тупик. Ход не работает – от Изменений героя никакого толка. Герой выбирает 2 варианта из перечня в разделе «Успех с Неприятностями».

Коммивояжер

Экспертные навыки: Выступление³, Торговля³.

Даже на руинах мира люди продолжают ломать шеи в погоне за выгодой. Коммивояжер – один из тех немногих, кто в этой безумной и бесконечной гонке не забывает поглядывать под ноги.

Чемоданчик с пробниками: Совершая Бартер, Коммивояжер всегда получает предметы, общая Ц которых равна или превышает Ц предметов, которые он отдает статисту. Разумеется, Коммивояжер может торговаться, чтобы улучшить этот результат!

Коммивояжер не расстается с набором безделушек, которые он надеется выгодно продать... рано или поздно. В течение игровой встречи Коммивояжер может достать из своего кармана, рюкзака или чемоданчика (или даже вытащить из ближайшей мусорной кучи) **[1 + Мин]** (минимум 1) предметов с Ц 5 или меньше. Как правило, это яркая, претенциозная, бессмысленная и бесполезная ерунда... Которую можно впарить кому-нибудь втридорога! Применение этой способности занимает 5 секунд (полный Круг в Боевой сцене).

Ход — **Это изменит вашу жизнь!** (1 или более Нитей): Коммивояжер — мастер агрессивной рекламы. Оборвав 1 Нить, он может убедить любого приобрести абсолютно ненужную вещь (хотя бы для того, чтоб Коммивояжер от него отвязался). Помимо этого, обрывая дополнительные Нити, Коммивояжер может увеличить стоимость продаваемого:

Итоговая Ц предмета	Необходимое число Нитей
Ц, указанная в таблице.	1
+ Бонус Нового предмета.	+1
+ Бонус Редкого предмета.	+1
+ Бонус к Ц, равный Модификатору Обаяния Коммивояжера (минимум +1)	+1
Коммивояжер может потребовать в качестве платы любое имущество, которым владеет статист.	+1

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен сделать проверку Торговли³ со штрафом, равным числу Нитей из таблицы, соответствующему желаемому исходу. Например, Коммивояжер хочет впарить богатому вождю дикарей ржавый топор (Ц 4). Герой убеждает вождя, что ржавчина на лезвии — искусный декор (+ Бонус Редкого предмета), прикладывает гарантийное свидетельство с датой изготовления (+ Бонус Нового предмета) и требует за этот чудо-артефакт младшую дочку вождя, которая хоть и уродилась милашкой, но гораздо бесполезнее Всесокрушающего Топора Древних Богов. Итого герой получит штраф в — 4. Сразу затем совершите проверку Неприятностей. Прибавьте к результату величину успеха или отнимите от результата величину провала Торговли³.

Результат проверки Неприятностей:

19–20 — По рукам! Сделка заключена.

13–18 — Требую замены! Сделка заключена, но вскоре статист понимает, что его приобретение совсем не так безупречно, как описывал Коммивояжер. Статист потребует у Коммивояжера замены

или возврата, если сможет найти героя. В случае отказа скандала не избежать!

7–12 – Надувательство! Сделка совершена, но друзья и родичи поднимают статиста на смех и легко доказывают ему, что он стал жертвой обмана. Статист (и его друзья и знакомые) тут же отправляются в погоню за героем. Если им удастся его настигнуть, участь героя незавидна.

1–6 – Бычий кал! Предложение Коммивояжера вызывает у статиста самую агрессивную реакцию (0 или меньше по таблице Впечатлений). Статист и сочувствующие ему попытаются захватить героя для показательного суда и казни... и не раздумывая прикончат его при попытке сопротивления.

Красивый

Экспертные навыки: нет.

Герой красив. Это может быть достоинством внешности, умением себя подать или сочетанием и того, и другого.

Красота – страшная сила: при общении с теми, кого герой привлекает физически, он совершает все проверки Общения с Преимуществом. В случае успеха проверки статист в Восторге (или Очарован, если применяется Соблазнение, подробнее смотрите раздел «Социальные взаимодействия»). Желая завоевать расположение героя, статисты делают ему подарки и оказывают услуги. Особенно, если герой попросит. Герой не обязан обладать высоким параметром Обаяния – зачастую ему вполне хватает Красоты!

Ход – **Любовь с первого взгляда** (1 или более нитей): применив свое очарование на статисте, герой вертит им, как хочет... В любом случае, для успеха Хода герой должен оборвать минимум 1 Нить.

Статист	Необходимое число Нитей
Ничем не примечателен	0
Обладает ценными навыками	+1
Обладает ценными знаниями и понимает это	+1
Занимает значимую должность	+1
Облечен властью/влиянием	+1
Богат	+1
Красив	+1
Счастлив в семейной жизни/не испытывает недостатка в поклонниках	+1
Одинок	-1
Нуждается в поддержке	-1
Имеет заниженную самооценку	-1
Непривлекателен и страдает от этого	-1
Несчастлив в браке	-1

Если герой не отвечает статисту взаимностью (или хотя бы не делает вид), статист освобождается из-под его влияния через число дней, равное **|1 + МОБ Красивого|**. Собранные вместе, несколько влюбленных статистов могут затеять драку!

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен сделать проверку Общения со штрафом, равным числу Нитей из таблицы, соответствующему желаемому исходу. Например, если объект внимания героя обладает ценной информацией и понимает это (+1 Нить), богат (+1 Нить), занимает значимую должность (+1 Нить), но при этом несчастлив в браке (-1 Нить), то проверка будет совершаться со штрафом – 2. Сразу затем совершите проверку Неприятностей. Прибавьте к результату величину успеха или отнимите от результата величину провала Общения.

Результат проверки Неприятностей:

19–20 – Да, любовь моя! Статист выполняет просьбу без всяких оговорок.

13–18 – Любишь – докажи! Статист готов выполнить просьбу героя, если тот «докажет» свои чувства здесь и сейчас. В зависимости от контекста, это может быть полчаса безудержного секса, публичное объявление о помолвке или даже брачная церемония!

7–12 – Хватит о делах! Статист обещает выполнить просьбу... как-нибудь потом. А сейчас он хочет только одного – наслаждаться обществом героя.

1–6 – Или мне – или никому! Статиста охватывает внезапный (или вполне ожидаемый) припадок ревности. В зависимости от средств, которыми располагает статист, это может вылиться в жалкую истерику, вооруженное нападение или бессрочное заключение в роскошных апартаментах.

Крепыш

Экспертные навыки: нет.

Герой невероятно вынослив и живуч. Это не имеет никакого отношения к его телосложению или физической силе – внешне он может выглядеть сущим доходягой.

Здоров, как бык: герой получает дополнительные ЕЗ, равные его Модификатору Размера. Он не обращает внимания на *кратковременную* сильную боль и благодаря этому игнорирует состояния «Ранен» и «Серьезно ранен», а также действие Болевого шока. Чтобы избежать смерти или не потерять сознание при Опасной ране, герой должен преуспеть в проверке Выносливости против 10. Получив Повреждения в голову, глаз или пах, герой не совершает проверок Выносливости, исключая проверки на потерю сознания при Опасной ране. Максимально допустимый БДЗщ доспеха, в котором может отдыхать герой, возрастает на 1. Герой редко болеет, может спать на снегу и без проблем употреблять в пищу несвежие и даже гнилые продукты.

Помимо этого, Крепыша довольно трудно задушить (подробнее смотрите Состояние Удушья).

Ход – **Богатырское здоровье** (1 Нить): могучее здоровье героя способно выдержать многое! Совершая Ход, выберите один пункт из описанных ниже за каждую оборванную Нить.

Герой автоматически преуспевает в проверке Выносливости при Опасной ране или Смерти.

Герой игнорирует потерю Единиц Здоровья, вызванную Ядовитой атакой, а также Состояние Отравления.

Если герой оказывается в месте, где свирепствует эпидемия, то он не заболевает, даже если ее причиной стал искусственно выведенный вирус.

Герой может перенести самые изощренные пытки (конечно, они оставят следы на его теле, но палачи мало чего добьются, кроме сдавленных стонов, проклятий и скрежета зубов).

Герой может игнорировать состояние Агония на протяжении долгого времени. Например, преодолеть несколько километров с распоротым животом, удерживая внутренности руками.

Если ход совершается без обрыва Нитей, то при пытках герой должен преуспеть в проверке Воли против **[10 + потерянные ЕЗ]**.

Чтобы прекратить действие яда, герой должен преуспеть в проверке Вн против 15.

Чтобы свободно действовать в состоянии Агонии, герой должен преуспеть в проверке Вл против 15 (одна проверка в течение сцены).

Чтобы не заразиться болезнью, герой должен преуспеть в проверке Вн против 15.

Купец

Экспертные навыки: Торговля³.

Торговое дело — страсть, жизнь и основной источник доходов героя. Он знает, что бартер обречен, как система, а будущее — за *валютой*. Но самое главное, купец способен втолковать эту мысль даже самым рьяным приверженцам меновой торговли.

Хрустящие купюры, звонкие монеты: когда Купец совершает покупку, бросьте K20 и прибавьте к выпавшему числу значение Богатства. Если результат больше или равен Ц, герою удалось приобрести желаемое. Его Богатство понижается в зависимости от Ц оплаченного:

Ц 15 или больше — 1 Богатство.

Ц на 1—5 больше, чем Богатство героя — 1 Богатство.

Ц на 6—10 больше, чем Богатство героя — 2 Богатства.

Ц на 11—15 больше, чем Богатство героя — 4 Богатства.

Ц на 16 и больше, чем Богатство героя — 8 Богатства.

При покупке предмета или услуги с Ц 15 и больше герой всегда теряет 1 Богатство в дополнение к другим потерям Богатства. Если Ц товара или услуги меньше или равен Богатству героя, бросок не требуется — герой просто получает желаемое. Он все еще теряет 1 Богатство, если Ц покупки 15 и больше.

Например, если Купец с Богатством 5 успешно приобретает дробовик с Ц 15, он теряет 3 Богатства, так как дробовик имеет Ц 15 и его Ц на 10 превышает Богатство героя. Если он покупает автомобиль с Ц 18, он потеряет 5 Богатства, так как автомобиль имеет Ц на 13 больше, чем его Богатство, и его Ц выше 15.

Купец может понизить Богатство на 1, чтобы получить Преимущество на проверку. Так или иначе, Богатство понижается только при *успешном* приобретении услуги или предмета. В противном случае герой впустую потратил время на препирательства с продавцом, не желающим понимать преимуществ денежных расчетов.

Иногда герой вынужден совершать особо внушительные траты за ограниченный временной промежуток — например, когда снаряжает армию, готовит экспедицию или подкупает толпу жадных чиновников. В этом случае сложите Ц покупок для определения сложности проверки и понизьте Богатство героя по обычным правилам.

Для продажи сначала определите Ц предмета или услуги, и разделите ее на 2. Затем повысьте Богатство продающего героя на столько, на сколько он понизил бы его, купив этот предмет с учетом ополовиненной Ц. Комплексные продажи возможны, хотя у героя, скорее всего, потребуют большую скидку!

Ход — **За деньгами будущее** (1 или более Нитей): Купец может одномоментно расстаться с *громадной* суммой денег, чтобы получить

желаемое без проверки (и потери) Богатства. Зачастую, это подразумевает заключение некоей сделки, устной или письменной. Благодаря покровительству Судьбы долговые обязательства будут выполнены в срок!

Если ход совершается без обрыва Нитей, герой должен сделать проверку Торговли³. Сразу затем совершите проверку Неприятностей. Прибавьте к результату величину успеха или отнимите от результата величину провала Торговли³.

Результат проверки Неприятностей:

19–20 – По рукам! Сделка заключена.

13–18 – Деньги вперед! Сделка заключена, но Купец понижает свое Богатство по правилам Бартера (столбец «Потеря Богатства»). Определите Впечатление статиста от Купца, чтобы выяснить величину потери Богатства.

7–12 – На что мне это? Статист не доверяет деньгам и требует часть стоимости товара бартером. Сделка состоится, если Купец отдаст статисту предметы с суммарной Ц, равной $1/2$ или больше от Ц приобретаемого товара. Определите Впечатление статиста от Купца и сверьтесь с таблицей Торга для определения обменного курса.

1–6 – Бычий кал! Предложение Купца вызывает у статиста самую агрессивную реакцию (0 или меньше по таблице Впечатлений). Статист и сочувствующие ему попытаются захватить героя для показательного суда и казни... и не раздумывая прикончат его при попытке сопротивления. Не применяйте этот вариант на территориях, правительство которых всячески насаждает и поддерживает хождение валюты. Используйте вариант **«На что мне это?»**

Летописец

Экспертные навыки: Выступление³, Искусство³.

Летописец странствует по миру в поисках осколков прошлого, будь то чертежи реактивного двигателя, поэма о великой любви или

номер иллюстрированного мужского журнала. Герой не ищет выгоды — просто пытается сохранить память о былом. Зачастую его встречают благосклонно — ведь он приносит с собой свежие новости и сплетни, а его знания нередко бывают полезны.

Слышу звон, да не знаю, где он: Летописец знает *все обо всем* (или убедительно делает вид, что знает). Он совершает проверки Навыков так, как будто распределил в Навык как минимум 1 Очко опыта, то есть без Помехи. Само собой, это Очко не учитывается при подсчете уровня Навыка.

Летописец может совершать проверки недоступных ему Экспертных Навыков с Помехой, хоть и не может распределять в них Очки опыта.

Ход — **По секрету всему свету** (1 или более Нитей): Летописец бродит по кабакам и пабам и распространяет слухи. Слух совершенно не обязан быть правдивым, однако чем возмутительнее и неправдоподобнее ложь, тем больше Нитей придется оборвать. Разумеется, Летописец распространяет слухи достаточно тонко, чтобы не привлекать излишнего внимания... по крайней мере, пытается. Запущенный в народ слух начинает жить своей жизнью и может пережить самого Летописца, если он не проявит осторожность. Также с помощью этого Хода Летописец может разузнать свежие сплетни или *подробности* уже известных ему слухов.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен сделать проверку Общения. Сразу затем совершите проверку Неприятностей. Прибавьте к результату величину успеха или отнимите от результата величину провала Общения.

Результат проверки Неприятностей:

19–20 — Бро! Слух уходит в народ или Летописец в подробностях узнает свежие сплетни. Просто удивительно, как легко развязывают языки толика участия и кружечка дрянного пива!

13–18 — Да ну ладно! Слух принят благосклонно, но с крупницей здорового недоверия. Летописец узнает свежие сплетни, но без

излишних (по мнению собеседника) деталей.

7–12 – Заткнись и пей! Летописцу не дают и слова сказать. Вместо этого он вынужден выслушивать бессвязную возмутительную чушь. Разумеется, ничего полезного выяснить или сделать не получится.

1–6 – Ты че, сука!!! Вечер перестает быть томным. Летописца пытаются избить. Если герой не сможет дать отпор, то наверняка будет ограблен, опорочен или даже хуже. Впрочем, даже если сможет то, скорее всего, загремит в тюрьму или будет вынужден возместить ущерб. Кто-то обязательно припомнит, что Летописец задавал неудобные вопросы или болтал всякое...

Миротворец

Экспертные навыки: 1 любой.

Хаос, беззаконие и насилие рвут на куски останки цивилизации. Но путь им заступают Миротворцы. Одни делают это в попытке сохранить осколки прошлого, другие – ради высшей справедливости, а третьи... третьи – такие же чудовища, как и умирающие под их пулями головорезы.

Миротворец начинает игру с Избавителем – пистолетом с несколькими режимами стрельбы и набором Новых зарядов к нему. Избавитель – настоящее чудо старого мира, компактный, смертоносный и Надежный.

Избавитель имеет встроенную систему распознавания владельца. Если из этого оружия пытается выстрелить кто-то, кроме хозяина (даже другой Миротворец), он получает **[25 – БДЗщ]** Электрических Повреждений в руку сразу после нажатия на спусковой крючок. Выстрела при этом не происходит.

Название	Свойства	Дистанция	БПв	Тип Повреждений	Минимальная Сл	Шанс КУ	Ц	Вес
Избавитель	Магазин X, Осечка 5, Перезарядка, Режимы стрельбы	Ближняя 20 Дальняя 150	+4 0	См. режим стрельбы	11	См. режим стрельбы	30	4

Смена режима стрельбы требует Быстрого действия.

Режим стрельбы	Свойства	Тип Повреждений	Шанс КУ	Число зарядов
Дробь	Кувалда	Проникающий	18-20	10
Осветительная ракета (ярко освещает область радиусом в 20 метров, отсветы – до 50 метров)	-	Огненный	20	3
Огнемёт (только Ближняя дистанция)	-	Огненный	11-20	3
Противотанковая граната	Противотанковая граната	Особые	20	3
Противопехотная граната	См. противопехотная наступательная граната	Рубящие, Колющие, Проникающие	20	3
Разрывные	Увеличить успешно нанесенные Повреждения вдвое	Проникающие	19-20	20
Скорострельный	Скорострельность 10	Проникающие	20	100
Тазер	Жертва должна преуспеть в проверке Вн против 5, или потерять сознание. Жертва не получает Пв, но каждая 1, на которую Миротворец прошел Мг, повышает сложность проверки на 1.	Электрические	10-20	10

Виновен!: Миротворцы имеют вполне определенную славу и внушают страх даже тем, кого они должны защищать. При проверках Впечатления и Общения (Запугивание или Дипломатия) Миротворец может прибавить к результату свою Волю вместо значения Навыка. Обратите внимание, что если Миротворец

не распределил в Общение хотя бы 1 Очко опыта, он все равно совершает проверку с Помехой.

Ход — Я — закон (1 или более Нитей): враги в радиусе **|Воля Миротворца x число оборванных Нитей|** метров от Миротворца находятся в Ужасе до начала его следующей Очереди. Эффект Хода заканчивается, если Миротворец умирает или теряет сознание.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен сделать проверку Выступления (Об). Сразу затем совершите проверку Неприятностей. Прибавьте к результату величину успеха или отнимите от результата величину провала Выступления.

Результат проверки Неприятностей:

19–20 — Я и суд присяжных, я и адвокат! Враги в радиусе **|Воля Миротворца|** метров от Миротворца находятся в Ужасе до начала его следующей Очереди.

13–18 — Кассация отклонена! Враги в радиусе **|Воля Миротворца: 2|** метров от Миротворца находятся в Ужасе до начала его следующей Очереди.

7–12 — Ты имеешь право... Миротворец опрометчиво зачитывает противникам их права. До начала своей следующей Очереди Миротворец вычитает модификатор Ловкости из своей Защиты.

1–6 — Согласно пунктам... Миротворец подробно объясняет противникам, в чем они обвиняются, и декламирует приговор. До начала следующей Очереди Миротворца все атаки по нему совершаются по правилам Внезапного нападения.

Мусорщик

Экспертные Навыки: Ремонт³ или Управление транспортом³.

Вряд ли героя можно назвать подкованным технически. Да, он не дрожит в благоговейном ужасе от вида зажигалки или карманного фонарика, но в принципах работы этих (и других) устройств разберется вряд ли.

Однако руки Мусорщика сами знают, *что да как*. Герою остается лишь отрешенно наблюдать, как пальцы вылавливают из завалов вещи, которые многие годы никому не приходило в голову подобрать и уж тем более соединить между собой. Не пришло бы и Мусорщику, но руки, наряду с какой-то глухой недоступной частью разума, считают, что детали прекрасно подойдут для... Пока *это* не будет закончено, Мусорщик и сам не скажет, для чего именно.

Руки не для скуки: потратив **[5 – ММд]** часов (минимум 1 час), Мусорщик может воспроизвести или «отремонтировать» *любое* устройство, если под рукой у него найдется куча (или хотя бы кучка) хлама. Мастер может увеличить затраты времени и ресурсов, если замысел Мусорщика особенно грандиозен. После включения устройство будет работать в течение **[1 + ММд Мусорщика]** часов. По истечении этого срока совершите проверку Неприятностей.

Результат проверки Неприятностей:

19–20 – Есть контакт! Устройство работает без сбоев в течение **[10 + ММд Мусорщика]** минут. По истечении срока совершите еще одну проверку Неприятностей по этой таблице.

13–18 – На соплях! Устройство работает без сбоев в течение **[10 + ММд Мусорщика]** минут. По истечении срока оно тихо издыхает, превращаясь в грудку бесполезного, потенциально опасного хлама.

7–12 – Ой, все! Устройство тихо издыхает, превращаясь в грудку бесполезного, потенциально опасного хлама.

1–6 – Валим! Устройство взорвется через **[10 + ММд Мусорщика]** минут. Собравший устройство Мусорщик – единственное существо, для которого это вполне очевидно. Радиус и потенциальная опасность взрыва (и сопутствующие выбросы небезопасных для здоровья веществ) зависят от того, какую именно функцию выполняло устройство по первоначальному замыслу Мусорщика...

Ход – **Рррраз – и готово** (1 или более Нитей): в течение 5 секунд (полного Круга в боевой сцене) Мусорщик может воспроизвести или

«отремонтировать» *любое* устройство, если под рукой у него найдется куча (или хотя бы кучка) хлама. Срок бесперебойной работы устройства после включения зависит от числа оборванных Нитей:

Время работы	Число оборванных Нитей
Модификатор Мд Мусорщика x 15 секунд (минимум 3 Круга)	1
Модификатор Мд Мусорщика x 20 секунд (минимум 4 Круга)	2
Модификатор Мд Мусорщика x 25 секунд (минимум 5 Кругов)	3
Модификатор Мд Мусорщика x 40 секунд (минимум 8 Кругов)	4
Модификатор Мд Мусорщика x 60 секунд (минимум 12 Кругов)	5

По истечении срока устройство с грохотом разваливается, обдавая окружающих сажей, хлопьями ржавчины и отвратительной вонью.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, сделайте проверку Неприятностей.

Результат проверки Неприятностей:

19–20 – Есть контакт! Устройство работает без сбоев **|15 x ММд Мусорщика|** секунд (минимум 3 Круга в Боевых сценах). По истечении срока совершите еще одну проверку Неприятностей по этой таблице.

13–18 – На соплях! Устройство работает без сбоев **|10 x ММд|** (минимум 2 Круга в Боевой сцене). По истечении срока устройство с грохотом разваливается, обдавая окружающих сажей, хлопьями ржавчины и отвратительной вонью.

7–12 – Ой, все! Несмотря на все усилия, устройство упорно отказывается работать.

1–6 – Чё!? Устройство взрывается (если оно в принципе способно взорваться), нанося Мусорщику и всем существам в **|5 – ММд|** метрах от него 25 – БАЗщ – БДЗщ Огненных, Проникающих и Загрязняющих Повреждений.

Все устройства, собранные Мусорщиком, имеют Осечку 9. Мастер может подойти к интерпретации этих Осечек максимально

творчески.

Без сочетания с «цивилизованными» Атрибутами Мусорщик – довольно-таки ограниченное и тупое существо, мозг которого вряд ли посетит идея действительно сложного или *необычного* устройства. Мусорщики, собирающие космические челноки, искусственные органы или аппараты, выводящие из организма радиоактивные элементы, встречаются реже чупакабры и снежного человека. Наверное, оно и к лучшему.

Неистовый

Экспертные навыки: нет.

Герой страшен в гневе и способен до некоторой степени направлять его разрушительную силу.

Берсерк: потратив Быстрое действие, герой может впасть в Неистовство до конца сцены. Герой получает +4 к Силе и -2 к защите. Во время Неистовства сложность проверки Выносливости при Опасных ранах понижается до 10. Во время Неистовства герой игнорирует состояния «Ранен», «Серьезно ранен», «Оглушен» и «Ошеломлен», совершив успешную проверку Выносливости против 10, и не попадает под действие Болевого шока. В Боевых сценах, Неистовство длится число Очередей, равное Выносливости героя.

В течение игровой встречи герой может разъяряться [**1 + МВн**] (минимум 1 раз). Герой может закончить неистовствовать в любой момент. Если Неистовство завершено досрочно, оно все равно считается использованным. После того как Неистовство завершилось, герой Устает. Усталость длится до тех пор, пока герой не отдохнет число минут, равное числу Очередей, которые он провел в Неистовстве.

Ход – **Воплощенный гнев** (1 или более Нитей): герой крушит все вокруг. Он может выломать железную решетку, разорвать цепи, перевернуть телегу или даже повалить колонну древнего храма! Мастер вправе требовать обрыва больше одной Нити за наиболее

впечатляющие разрушения! Совершение Хода в бою является Действием. Учтите, что использование Хода для прямого нанесения Повреждений весьма затруднительно, если только герой не Захватил противника или не кидает в него обломками.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, сделайте проверку Неприятностей.

Результат проверки Неприятностей:

19–20 – Ярость!!! Герой добивается желаемого. Он получает **[10 – БДЗщ]** Дробящих Повреждений.

13–18 – Ненависть!!! Герой добивается желаемого. Он получает **[15 – БДЗщ]** Дробящих Повреждений.

7–12 – Погребен заживо. Герой добивается желаемого, но погребен под завалом. Другие участники сцены получают **[20 – БДЗщ]** Дробящих Повреждений.

ЕЗ погребенного героя падают до 1. Он погибнет, если товарищи не откопают его в течение **[Вн героя]** часов.

1–6 – Обессилен. Всплеск ярости сменяется усталостью и апатией. Герой страдает от Усталости до конца сцены.

Офицер

Экспертные навыки: Военное дело³ и 1 любой.

Герой знает, как эффективно командовать людьми в бою (или даже вне его).

На первый-второй рассчитайсь: пока союзники слышат приказы Офицера, они прибавляют модификатор Мудрости Офицера к своим значениям Доблести или Меткости. По договоренности с мастером, приказы Офицера могут влиять на проверки некоторых Навыков и Характеристик — например, Атлетику при длительных переходах и копании траншей, и даже на проверки Выносливости при Опасных ранах. Если Офицер и его союзники выработали язык тайных знаков и жестов, для получения бонуса союзникам необходимо *видеть* Офицера!

Чтобы отдать приказ, Офицеру необходимо Быстрое действие.

Ход — **Вы что, хотите жить вечно?!** (1 или более Нитей): союзники, способные слышать приказы Офицера (или видеть его знаки), получают Преимущество на проверки Доблести, Меткости и проверки Выносливости при Опасных ранах до конца Круга. Число союзников, получающих Преимущество, равно **|МОб Офицера х на число оборванных Нитей|** (минимум 1 союзник. Совершение Хода занимает Быстрое действие.

По договоренности с мастером Преимущество может распространяться и на проверки других Навыков и Характеристик — например, проверки Силы при попытках проломить ворота тараном.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Офицер должен сделать проверку Общения (Об). Сразу затем совершите проверку Неприятностей. Прибавьте к результату величину успеха или отнимите от результата величину провала Общения. Выберите цели Хода до совершения броска.

Результат проверки Неприятностей:

19–20 — Урааааа! Число союзников, получающих Преимущество, равно **|МОб Офицера|** (минимум 1 союзник).

13–18 — Ни шагу назад! Число союзников, получающих Преимущество, равно **|МОб Офицера ÷ 2|** (минимум 1 союзник).

7–12 — Повторите, сэр! Офицер не может воодушевить союзников.

1–6 — Пошел, пошел, пошел!!! Офицер неверно оценил обстановку, произошел сбой связи, или союзники слишком устали. Число союзников, равное **|МОб Офицера|** (минимум 1 союзник) получают Помеху на свою следующую проверку.

Охотник за головами

Экспертные навыки: Выживание^э или Управление транспортом^э.

Герой занимается поиском и поимкой тех, кто не хочет быть найденным и пойманным. Не обязательно преступников, но, как правило, *особо опасных* — ведь за таких больше платят. И, разумеется, он предпочитает доставлять их живыми.

Живые дорожке: когда атака героя вызывает потерю Единиц Здоровья, Охотник может объявить, что рана не смертельна. Игрок должен самостоятельно подсчитывать несмертельные Повреждения, полученные жертвами героя. Несмертельные Единицы Здоровья отнимаются от общего числа Единиц Здоровья жертвы и могут привести к Опасной ране или Потере сознания. Сломанные и отрубленные конечности считаются вывихнутыми, если наносящий Повреждения герой того пожелает. Когда атака героя приводит к смерти жертвы, он может объявить, что жертва потеряла сознание и осталась жива. Несмертельные Единицы Здоровья восстанавливаются со скоростью 1 Единица Здоровья за 10 минут отдыха (даже если отдых — это лежание на холодной земле со связанными руками и ногами).

Ход — Кажется, вы мне врете (1 Нить): герой знает способы развязывать язык тем, кто находится в его власти. При этом на теле жертвы зачастую не остается никаких следов. Это могут быть как особо изощренные пытки, так и методы психологического воздействия. Так или иначе, жертва рассказывает герою все, что его интересует, и это никак не вредит ее рассудку или здоровью — ведь в противном случае герою могут заплатить меньше! Совершениехода занимает 60 минут, минус 10 минут за каждую единицу МСл/МЛв/МИн/МОб героя исходя из контекста ситуации..

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен сделать проверку Общения. Сложность определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Сразу затем совершите проверку Неприятностей. Прибавьте к результату величину успеха или отнимите от результата величину провала Общения.

Результат проверки Неприятностей:

19–20 — Славно поболтали: Ход работает в соответствии с описанием.

13–18 — К чему упрямиться?: Статист рассказывает все, что знает. Он должен преуспеть в проверке Выносливости против 15 или

умереть.

7–12 – Крепкий орешек: Статист должен преуспеть в проверке Выносливости против 15 или умереть. Если статист выживает, то рассказывает все, что знает.

1–6 – Хлипкий тип: статист умирает, так ничего и не сказав.

Плут

Экспертные навыки: Торговля³.

Герой вхож в мир плохих парней и успешно избегает связанных с этим проблем. Когда нужно повернуть сомнительное дельце, герой знает, с кем перетереть, на кого надавить, а кому — дать денег. Ему известны места, где продаются редкие, контрабандные и запрещенные законом товары и, разумеется, места где их можно сбыть с рук за хорошую цену!

Хорошие друзья плохого парня: Плут оброс множеством сомнительных знакомств, но только некоторые из них могут принести реальную пользу. **[1 + МОБ]** раз за игровую встречу (минимум 1 раз) Плут может задействовать свои связи там, где он может связаться со своими бывшими (и нынешними) поделщиками. Совершите проверку Неприятностей.

Результат проверки Неприятностей:

19–20 – Работники ножа и топора. Если Плут согласится расстаться с предметами на общую Ц 15 или больше, он может совершить проверку Доблести, Меткости или любого Навыка так, как будто величина Доблести, Меткости или требуемого Навыка равна 20. Выстрелы из снайперской винтовки, внезапные удары заточкой, надежные проводники, проверенные врачи и многое другое — к его услугам.

13–18 – Романтики большой дороги. Если Плут согласится расстаться с предметами на общую Ц 10 или больше, он может совершить проверку Доблести, Меткости или любого Навыка так, как будто величина Доблести, Меткости или требуемого Навыка равна 15.

7–12 – Долг платежом красен. Если Плут согласится расстаться с предметами на общую Ц 5 или больше, он может совершить проверку Доблести, Меткости или любого Навыка так, как будто величина Доблести, Меткости или требуемого Навыка равна 15.

1–6 – Ищи-свищи. Плут не может найти подельника. Возможно, тот сознательно избегает встречи...

Обратите внимание, что Хорошие друзья плохого парня могут использоваться ретроспективно. Подельники не появляются из ниоткуда, их действия – результат усилий Плута, у которого *все на мази*.

Ход – **Темные делишки** (1 или более Нитей): герой использует свои многочисленные связи и *быстро* получает то, что ему нужно: деньги, секретную информацию, дорогостоящее снаряжение или редкие медикаменты. Ц предметов не ограничено. Если Плуту необходимо несколько предметов, он может получить число предметов (несколько порций зелья, несколько силовых доспехов, несколько упаковок антибиотиков), равное **|1 + МИН|** (минимум 1 предмет). Предметы, полученные таким образом, не могут быть проданы за полную цену и без броска Неприятностей (для купцов довольно очевидно, что вещи украдены или сняты с мертвых тел). Снаряжение (или половину его Ц) придется вернуть после дельца!

Если ход совершается без обрыва Нитей, плут должен сделать проверку Торговли (Сл, Ин, Об). Сложность определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Сразу затем совершите проверку Неприятностей. Прибавьте к результату величину успеха или отнимите от результата величину провала Торговли.

Результат проверки Неприятностей:

19–20 – Чик-пик, и в дамки! Плут получает желаемое.

13–18 – Пссст! Есть кой-чо! Плут получит желаемое, если внесет залог, равный половине стоимости предметов в Ц.

7–12 – А если найду? Плуту отказывают, хотя он точно знает, что у статиста *есть* все необходимое.

1–6 – Лососни тунца! Плут попадает в руки властей, а подельники хором обвиняют его во всех грехах...

Подлые приемчики

Экспертные навыки: нет.

Герой знает, что в бою все средства хороши, и больше печется о своих жизни и здоровье, чем о какой-то там чести.

Не зевай!: каждый раз, когда герой атакует противника с Преимуществом, он получает +2 к БПв своего оружия. Если у героя есть 2 Преимущества при атаке, он получает +4!

Ход – **Чистая работа** (1 Нить): герой отнимает у противника **|5 + МИН|** ЕЗ, в любой зоне поражения по своему выбору, если совершает Внезапное нападение. Герой *не должен* совершать для этого проверку Дб или Мт, хотя жертва должна находиться в дистанции поражения оружия.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен преуспеть в проверке Дб или Мт (со штрафом за Зоны поражения) и отнять у жертвы минимум 1 ЕЗ. Только в этом случае он может отнять **|5 + МИН|** ЕЗ. Если герой не преуспел, все атаки по нему совершаются по правилам Внезапного нападения до его следующей Очереди.

Применение Хода следует заявить *до* проверки Дб или Мт!

Прогрессор

Экспертные навыки: 2 любых.

Герой – агент довоенного правительства, жаждущего вернуть власть, адепт организации, пытающейся любой ценой восстановить биосферу, или даже всамделишный инопланетянин, беззастенчиво вмешивающийся в дела аборигенов!

Прогрессор считает себя стоящим на гораздо более высокой ступени развития, чем большинство обитателей разрушенного мира, и действует исходя из своих представлений о том, что для них хорошо, а что – не очень. Впрочем, герой совсем не обязательно

блюдет (или хотя бы думает, что блюдет) интересы аборигенов — он вполне может стремиться очистить мир от «этих выродков» или превратить планету в сырьевой придаток галактической империи.

В начале — ложь, затем — выстрелы: у героя есть набор Масок — фальшивых личностей, под которыми он и ведет свою деятельность. Число Масок Прогрессора равно **|МОБ + МИН|** (минимум 1 Маска). Если герой сталкивается с проблемами, ему достаточно сменить маску и спокойно наблюдать, как враги безрезультатно ищут другого. Каждый раз, когда случается нечто подобное, совершите проверку Неприятностей.

Результат проверки Неприятностей:

19–20 — Успех. Прогрессор благополучно ушел от преследования. Как и всегда.

13–18 — Помеха. Недоброжелатели что-то подозревают, но если Прогрессор будет вести себя осторожно, то все обойдется.

7–12 — Прокол. Враги вышли на след Прогрессора. Маска почти сорвана! Хотя еще не поздно избавиться от свидетелей...

1–6 — Провал. Маска сорвана, а истинная личность Прогрессора раскрыта. Если он попадет в руки «дикарей», то окончит жизнь на виселице или столе вивисектора. Герою придется понизить число Масок на 1 (до тех пор, пока он не создаст себе новое прикрытие и не приобретет Трюк «Маска») и получить Недостаток «Враги» или «Дурная слава». Последнего можно избежать, если Прогрессор возьмет на себя труд прикончить узнавших правду аборигенов...

Ход — **Прямое вмешательство** (1 или более Нитей): за Прогрессором стоит могущественная организация, которая не бросит его в трудную минуту (наверное). Каждый раз, когда герою необходима помощь, он может обратиться к своим покровителям. Сверьтесь с таблицей ниже, чтобы узнать, обрыва скольких Нитей потребует совершениехода. Обработка и выполнение запроса Прогрессора занимает **|5 — МИН или МОБ Прогрессора|** часов (минимум 1 час). Игнорируйте увеличение Ц предмета, если он Редкий или Новый.

В любом случае, для успеха Хода герой должен оборвать минимум 1 Нить.

Запрос Прогрессора	Необходимое число Нитей
Предметы с общей Ц 10 и ниже, или уничтожение/похищение 1 человека, или уничтожение небольшого объекта (автомобиль, сарай, планер).	0
Предметы с общей Ц 15 и ниже, или уничтожение/похищение группы до 5 человек, или уничтожение крупного объекта (танк, дом, самолет).	1
Предметы с общей Ц 20 и ниже, или уничтожение/похищение группы до 10 человек, или уничтожение группы крупных объектов.	2
Предметы с общей Ц 25 и ниже, или уничтожение/похищение группы до 30 человек, или уничтожение небольшого населенного пункта.	3
Предметы с общей Ц 30 и ниже, или уничтожение/похищение группы до 50 человек, или уничтожение крупного населенного пункта.	4
Запрошенный предмет Новый.	+1
Запрошенный предмет Редкий.	+1
Запрошенный предмет не производится аборигенами (на усмотрение мастера).	+1
Цели находятся на значительном (более 1 километра) удалении друг от друга.	+1
Запрос требуется выполнить в течение 1 Минуты (12 кругов в боевой сцене).	+1
Объект охраняется или укреплен/группа целей хорошо вооружена.	+1

Обратите внимание, что «похищенным» может быть сам Прогрессор и его спутники.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен сделать проверку Интеллекта или Обаяния со штрафом, равным числу Нитей из таблицы, соответствующему желаемому исходу. Например, если Прогрессор запрашивает Новый Редкий предмет с изначальной Ц 15, и желает получить его в течение минуты, он получит штраф в – 4. Сложность определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Сразу затем совершите проверку Неприятностей. Прибавьте к результату величину успеха или отнимите от результата величину провала Интеллекта или Обаяния.

Результат проверки Неприятностей:

19–20 – Запрос принят. Прогрессор получает желаемое.

13–18 – Запрос обрабатывается. Выполнение запроса откладывается на **|5 – модификатор Интеллекта или Обаяния Прогрессора|** часов (минимум 1 час). Если по истечении этого

времени условия выполнения запроса меняются, Прогрессор должен совершить еще один бросок по таблице с учетом новых обстоятельств.

7–12 – Запрос на рассмотрении. Выполнение запроса откладывается на **|5 – модификатор Интеллекта или Обаяния Прогрессора|** часов (минимум 1 час). По истечении этого времени Прогрессор должен совершить еще один бросок по таблице с учетом изменившихся обстоятельств.

1–6 – Запрос отклонен. Выполнение запроса нецелесообразно или невозможно технически. Прогрессору придется справляться самому.

Проповедник

Экспертные Навыки: Выступление⁹.

Катастрофа погубила не только цивилизацию — она стерла из памяти людей божеств и идеалы. Но свято место пусто не бывает. Из руин поднялись новые верования, новые устремления. Одни — причудливо перемешанные и криво склеенные осколки. Другие — порождения новой эры, темные и злобные. А кое-где умудрились сохраниться и старые культы и убеждения. Как их изменят бесплодные и безжалостные пустоши — большой вопрос.

Проповедник обещает *изменения к лучшему*. Голос его ярок и жесток, тих и вкрадчив, ласков и нежен... Люди, живущие на погосте, в который превратился мир, *хотят* внимать ему.

Обратите внимание, что Проповедник может представлять как религиозные и философские течения, так и вести идеологическую пропаганду. Проповедник *не обязан* верить в то, о чем говорит!

Мягко стелет: Проповедник и его спутники всегда могут рассчитывать на помощь сочувствующих и новообращенных. В течение игровой встречи способность может быть использована **|1 + МОБ Проповедника|** раз (минимум 1 раз). При использовании совершите проверку Неприятностей.

Результат проверки Неприятностей:

19–20 – О да!!! Новообращенные решают проблемы героя с таким же усердием, как и свои собственные, либо герой может получить услуги и предметы в пределах Ц 20.

13–18 – Звучит разумно. Новообращенные согласны помочь, либо герой может получить услуги и предметы с общей Ц 15 и меньше.

7–12 – А давай так... Новообращенные согласны помочь герою, но взамен попросят его об ответной услуге, либо герой может получить услуги и предметы с общей Ц 10 и меньше.

1–6 – Жизнь за тебя! Новообращенные приходят на выручку, но их помощь заменяет одну проблему другой – например, героя освобождает из тюрьмы отряд безжалостных головорезов, или должника жестоко избивают, вместо того, чтобы слегка припугнуть.

Ход – **Светлое завтра** (1 или более Нитей): все, что говорит Проповедник, считается правильным. Особенно, если он говорит с возвышения и щедро сыплет обещаниями. Даже последователи других идеологий и культов на время проникаются его риторикой. Проповеди утихомиряют разъяренную толпу или, наоборот, возбуждают и направят ее гнев. Проповедник может убедить вождя прекратить (или начать) кровопролитную войну, а вражеского военачальника – увести армию из-под городских стен.

Если Ход совершает без обрыва Нитей, Проповедник должен сделать проверку Общения или Выступления (Об), если он произносит речь перед толпой. Сложность определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Сразу затем совершите проверку Неприятностей. Прибавьте к результату величину успеха или отнимите от результата величину провала Общения или Выступления.

Результат проверки Неприятностей:

19–20 – Ликование. Проповедник добивается желаемого. Его доводы неоспоримы.

13–18 – Сомнение. Проповедник добивается желаемого, но положение его непрочное. Если что-то пойдет не так, с героем

поступят в соответствии с **Яростью**.

7–12 – Безразличие. Речи Проповедника слушают с тупым непониманием, едкими ухмылками, или просто не обращают на них внимания. В самом деле, пошумит и перестанет...

1–6 – Ярость. Проповедник сказал что-то не то и привел слушателей в бешенство. Они попытаются захватить Проповедника для публичного наказания – порки, заключения в колодки, принудительных работ. Если он окажет сопротивление, то не исключен и смертный приговор.

Рейнджер

Экспертные навыки: Выживание³ и Обращение с животными³.

Вне городских стен герой чувствует себя дома. Он читает следы птиц, зверей и чудовищ как открытую книгу, знает их повадки, отличает ядовитые (или просто невкусные) растения от съедобных и ориентируется по звездам.

У оленя дом большой: пустоши знакомы и понятны Рейнджеру – это его дом. Герой совершает с Преимуществом броски по таблице Встреч и Находок. В Путешествии и сценах Встреч и Находок Рейнджер и его спутники получают Сопротивление к Загрязняющим Повреждениям, источник которых – вода, пища и окружающая среда.

Рейнджер с легкостью прокормит дарами природы небольшую группу людей (или существ размером с человека). Герой может прокормить себя, а также число существ Среднего или меньшего размера, равное своему Выживанию (Мд). При использовании этой способности Рейнджер совершает бросок по таблице Скрытой угрозы.

Применение этой способности подразумевает наличие пищи в том месте, где ее ищет Следопыт. Если герой пытается искать еду и воду в отравленных землях (или просто не в сезон), ему придется воспользоваться Ходом!

Рейнджер всегда может выбрать удачное (и относительно безопасное) место для стоянки. Совершите проверку Скрытой угрозы, если Рейнджер использует эту способность. Герои могут заранее заметить неладное, обследовав место стоянки.

Ход — **Не спрашивай, где я это взял** (1 Нить): герой может прокормить себя и своих спутников. Он найдет еду и воду везде — среди иссушенных солнцем скал, в заснеженной пустоши, в ядовитом болоте и других местах, где ее нет на первый взгляд... и на второй, и на третий. Вряд ли его находки будут вкусными, но совершенно точно — сытными и неопасными для здоровья.

Также при помощи Хода Рейнджер может найти безопасное и удобное место для лагеря в самых неблагоприятных условиях.

Если ход совершается без обрыва Нитей, герой должен пройти проверку Выживания.

Синтоид

Экспертные Навыки: 1 любой.

Герой — биороид или искусственный интеллект, загруженный в человеческое тело. Внешне он ничем не отличается от человека... но только внешне.

Точный расчет: **[1 + МИН]** раз за игровую встречу (минимум 1 раз), Синтоид может установить связь с глобальными базами данных и прибавить к результату любой проверки свой **[МИН]** (минимум 1), или отнять его от проверки Доблести или Меткости противника. Точный расчет не может применяться к одной проверке несколько раз. Применение этой способности требует Быстрого действия.

Ход — **Иной взгляд** (1 Нить): Синтоид может рассмотреть задачу под иным углом, недоступным человеческому сознанию, и совершить любую проверку с Преимуществом, либо получить +5 к любому Навыку на время одной проверки. Применение Хода требует Быстрого действия.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Синтоид должен сделать проверку Ин. Сложность определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Сразу затем совершите проверку Неприятностей. Прибавьте к результату величину успеха или отнимите от результата величину провала Интеллекта.

Результат проверки Неприятностей:

19–20 – Оптимальное решение. Ход работает согласно описанию.

13–18 – Допустимый риск. Ход работает согласно описанию, но чуждая логика сталкивается с затруднениями. Герой выбирает 1 вариант из перечня в разделе «Успех с Неприятностями».

7–12 – Архаизм. Ход работает согласно описанию, однако выбранный путь решения далек от оптимального. Герой выбирает 2 варианта из перечня в разделе «Успех с Неприятностями».

1–6 – Логический сбой. Ход не работает – чуждый разум не способен решить поставленную задачу. Герой выбирает 2 варианта из перечня в разделе «Успех с Неприятностями».

Солдат

Экспертные навыки: 1 любой.

Герой обучен эффективно сражаться в команде, плечом к плечу с товарищами. Атрибут не обязательно подразумевает прохождение службы в регулярных войсках – герой может быть бывшим наемником, ополченцем или уличным бойцом.

Один – за всех, и все – за одного: каждый раз, когда герой отнимает ЕЗ у противника с помощью атаки в ближнем бою, его товарищи (по выбору игрока) получают Преимущество на свою следующую атаку в ближнем бою по тому же противнику.

Каждый раз, когда герой отнимает ЕЗ у противника с помощью Дистанционной атаки, его товарищи (по выбору игрока) получают Преимущество на свою следующую Дистанционную атаку по тому же противнику.

Эффект длится до начала следующей Очереди Солдата. Число союзников, получивших Преимущество, не может превышать **[ММд Солдата]**.

Надевая доспех, Солдат тратит в 2 раза меньше времени, чем герой без этого Атрибута.

Ход – **Навались!** (1 Нить): когда герой отнимает ЕЗ у противника с помощью атаки любого рода, его товарищи (по выбору игрока) получают Преимущество на свою следующую атаку любого рода по тому же противнику. Число товарищей, получивших Преимущество, не может превышать **[ММд Солдата]**. Эффект длится до начала следующей Очереди Солдата. Цель дополнительно теряет 1 ЕЗ при каждой вызвавшей потерю ЕЗ атаке. Цель дополнительно теряет 2 ЕЗ, если атакована союзником-Солдатом.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен пройти проверку Мд против **[10 + число союзников, которые получают эффекты Хода]**. Число союзников, получивших Преимущество, все еще не может превышать **[ММд Солдата]** (минимум 1 соратник).

Стремительный

Экспертные навыки: нет.

Рефлексы героя обострены до предела – благодаря врожденному дару или долгим тренировкам.

Всюду первый: герой может выхватывать оружие и запрыгивать в седло за Быстрое действие и прибавляет +1 к Рц после определения Вторичных характеристик. Он может совершать Быструю атаку метательным оружием, не являющимся Громоздким или Длинным. Также герой сохраняет МЛв в Зщ, подвергаясь Внезапному нападению – он постоянно начеку. Все прочие эффекты Внезапного нападения применяются в полном объеме.

Помимо этого, если герой не использовал Действие в свою Очередь, он может совершить Действие во время чужой Очереди, как если бы он заявил Выжидание, но в ответ на *любое* действие союзника или противника!

Ход — **Обогнать ветер** (1 Нить): потратив Быстрое действие, герой может переместиться в любую незанятую точку в X метрах от себя, где $X \leq \text{Ск героя}$. Он может схватить или толкнуть, или уронить предмет (даже падающий), толкнуть или схватить неготовое к бою (согласно правилам Внезапного нападения) существо, парировать или принять на себя атаку. В случае парирования атаки Перемещение происходит до проверки Дб или Мт атакующего. Герой встает перед изначальной целью атаки, заслоняя ее. Атакующий останавливается перед Стремительным героем. Если атакующий не поразил Зщ Стремительного героя, ни герой, ни изначальная цель атакующего не теряют ЕЗ. Ход может совершаться в очередь другого героя или статиста. Да, это значит, что герой может избежать атаки, просто покинув место, на котором стоял, если ему есть, куда переместиться! Перемещение должно произойти после объявления цели, но до проверки Дб или Мт атакующего.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен пройти проверку Лв или Атлетики (Лв) против **[10 + количество метров, на которое он желает переместиться]**. При провале герой падает там, где стоял. Для того чтобы схватить предмет или существо, понадобятся дополнительные проверки Лв или Дб!

Талисман

Экспертные Навыки: нет.

Герой относится к редкой породе существ, которые не обременяют себя построением сложных планов и ничуть не страдают от этого. Чем больше в замысле простора для импровизации, тем устойчивее он к жестоким реалиям окружающего мира, поэтому планы Талисмана рождаются по мере необходимости и зачастую состоят из импровизации *целиком*. И такой образ мысли возник не на пустом месте: бесстыдная удачливость героя буквально бросает вызов рациональности и логике.

Талисман начинает игру с шоколадкой и бутылкой шипучки.

Судьба любит удачливых: в течение игровой встречи Талисман или любой другой герой или статист в поле его зрения может избежать **[1 + МОБ]** Неприятностей (минимум 1 Неприятность) – считайте, что при проверке выпало любое число от 1 до 20 по выбору Талисмана. В том числе, это означает, что результат может быть модифицирован, например, при совершении некоторых Ходов. Объявите об использовании способности *до* броска!

Также при помощи «Судьба любит удачливых» Талисман может инициировать проверку Неприятностей для любого героя или статиста, которого видит. Не забывайте, что Неприятности никогда не убивают сразу – для статистов это тоже верно.

Один раз за сцену Талисман может потребовать переброса проверки Дб, Мт или иной проверки, совершаемой любым существом (включая Талисмана), если она теоретически может вызвать потерю ЕЗ Талисмана (или как-то иначе причинить ему вред по мнению мастера). Талисман может использовать первоначальный результат, если переброс ухудшил ситуацию.

Ход – **Как с гуся вода** (1 или более Нитей): Судьба хранит героя везде и всюду. Если его ЕЗ достигают 0 и *технически* он умирает, то герой приходит в себя в конце сцены с парой синяков-царапин и числом ЕЗ, равном его Обаянию (минимум с 1 ЕЗ). Обратите внимание, что совершениехода подразумевает, что герой нашел способ спастись, или рана оказалась несмертельна (хотя в сочетании с некоторыми другими Атрибутами это может трактоваться иначе). Зачастую, для совершенияхода достаточно 1 Нити, но в исключительных случаях – если герой вот-вот угодит под танковые гусеницы, растворится в чане с кислотой или распадется на атомы в эпицентре ядерного взрыва, мастер может потребовать обрыва большего числа Нитей.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен сделать проверку Обаяния. Сразу затем совершите проверку Неприятностей.

Прибавьте к результату величину успеха или отнимите от результата величину провала Обаяния.

Результат проверки Неприятностей:

19–20 – Вот он я! Герой весел, дерзок и невредим. Ему опять удалось обмануть смерть.

13–18 – Поболит и перестанет! Герой сравнительно легко отделался и навсегда отнимает 1 от максимальных Единиц Здоровья.

7–12 – Поболит и перестанет... Ведь перестанет? Несмотря на свою удачу, герой получил тяжелые раны. Он отнимает 1 от любой из основных Характеристики и понижает на 1 максимальные Единицы Здоровья.

1–6 – Эй, нет! Судьба глуха, люди глупы, случай глух, глуп и слеп. И сегодня Талисман получил наглядное тому подтверждение. Герой умирает. Если он и вернется в историю позже, то вряд ли удача будет тому причиной.

Если никто в игровой группе не может объяснить, как именно Талисман спасся от смерти в контексте происходящего, совершение Хода невозможно.

Техник

Экспертные навыки: Ремонт³, а также Управление транспортом³ или Наука³.

Герой изучил немало механизмов, придуманных человеком и получает удовольствие, восстанавливая и отлаживая сложный внутренний мир технических устройств... К добру или к худу, нынче ему в основном приходится «оживлять» оружие.

Отладка: в течение игровой встречи Техник может использовать Отладку **[1 + МИн]** раз (минимум 1). С помощью каждого использования Отладки Техник может понизить Осечку оружия на **| МИн|** (минимум на 1), продлить время работы любого устройства на **| МИн минут|** (минимум на 1 минуту), а также добавить 1 использование **«Стал только лучше»** или **«Точный расчет»** у Аугментированного и Синтоида. Например, Техник

с 14 Интеллектом (модификатор +2) может использовать Отладку 3 раза. В течение игровой встречи он может понизить Осечку 3 любых видов оружия на 2, либо понизить Осечку какого-то одного оружия на 6, либо перезарядить 3 использования способности Аугментированного или Синтоида. Применение этой способности занимает 10 минут.

Ход – **Аварийное отключение** (1 или более Нитей): Техник отключает (и при необходимости консервирует) устройство. Выключение полностью безопасно для окружающих и для самого устройства. Применениехода может предотвратить пуск межконтинентальных ракет, взрыв реактора, обезвредить бомбу, дезактивировать защитный периметр... Сверьтесь с таблицей, чтобы определить число Нитей, необходимое для успеха Хода. Если устройство сопротивляется отключению (что весьма вероятно в случае боевых роботов, синтоидов или киборгов), Техник должен совершить успешный Захват устройства и не отпускать его до начала своей следующей Очереди...

Устройства в Удовлетворительном и Изношенном состояниях в дальнейшем могут быть включены вновь.

Совершение Хода занимает 5 секунд (полный круг в Боевой сцене), хотя полное устранение опасности может потребовать больше времени. В любом случае, для успеха Хода герой должен оборвать минимум 1 Нить.

Состояние устройства	Необходимое число Нитей
Удовлетворительное	0
Изношенное	1
Рухлядь (в эту категорию попадают устройства, собранные Мусорщиками)	2
На ладан дышит	3
Вот-вот взорвется	4
Активны системы защиты	+1
Устройство разумно (на усмотрение мастера)	+1
Принципы работы устройства неизвестны Технику (на усмотрение мастера)	+1

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен сделать проверку Ремонта (Вн, Ин, Мд) со штрафом, равным числу Нитей из таблицы, соответствующему желаемому исходу. Например, если герой отключает Изношенное устройство (1 Нить), с Активными системами защиты (+1 Нить) то проверка будет совершаться со штрафом – 2. Сложность определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Сразу затем совершите проверку Неприятностей. Прибавьте к результату величину успеха или отнимите от результата величину провала Ремонта.

Результат проверки Неприятностей:

19–20 – Безопасное отключение. Устройство остановлено, и может использоваться в дальнейшем.

13–18 – Безопасный вывод из строя. Устройство благополучно выключено, но для дальнейшего использования понадобится длительный и дорогостоящий ремонт.

7–12 – Разрушение. Устройство благополучно выключено, но его дальнейшее использование или ремонт невозможны.

1–6 – Цепная реакция. Устройство взорвется (или разрушится каким-то иным опасным образом) через **[МИн Техника x 10]** (минимум 10) минут. При отключении устройств в состоянии Рухлядь и лучше, или при отключении очевидно безопасных устройств используйте вариант **Разрушение**.

Ученый

Экспертные навыки: Наука³.

Мысли и амбиции героя лежат за пределами унылой обыденности. Именно такие, как он, раздумывают над тем, почему горизонт изогнут, почему солнце ярче луны и почему взрывается селитра, смешанная с древесным углем и серой. Размышления эти носят вовсе не отвлеченный характер. Их результаты нередко воплощаются в новшествах, которые навсегда меняют окружающий мир.

Ученый может быть и мозговитым дикарем, самостоятельно открывшим фундаментальные законы мироздания, и жадным до знаний жителем убежища, и умником в белом халате, корпеющим над лабораторными пробирками. Атрибут позволяет герою в принципе *задумываться* над такими проектами, как космический челнок, мутагенная сыворотка или наркотик из коровьего дерьма с вкраплениями галлюциногенного кактуса. За их *реализацию* отвечает Наука или, если мастер желает углубить детализацию, несколько смежных экспертных навыков. Время и возможность реализации проекта зависит от жанра и настроения игры.

a + b =...: один раз за сцену Ученый может изготовить из самых простых вещей то, что ему сейчас необходимо. В целом, предмет подчиняется ограничениям, описанным в Трюке «Что у меня в кармашке», хотя мастер должен учитывать, что герой не достает предмет из какого-то укромного места, а *собирает* из подручных средств, следовательно, может делать весьма крупные штуковины, например, двуручный топор или штурмовую винтовку. Собранный предмет имеет Осечку 5. В боевых сценах это занимает 5 секунд (полный Круг). Никаких дополнительных бросков не требуется — герой получает то, что хотел, если это не идет в разрез с логикой ситуации. Простые предметы, вроде отмычек, дубинок или ножовок, становятся игровым фактом. Сложные устройства функционируют до конца сцены. Ученый может взять устройство в следующую сцену, но это израсходует применение **a + b =...** до ее окончания!

Ход — **Эврика!** (1 или более Нитей): внезапное озарение приносит герою идею некоего устройства. Если герой обладает временем, условиями и материалами устройство увидит свет и будет работать, как задумано. Если устройство может быть построено достаточно быстро, Ученый тут же получает рабочую модель. Обсудите с мастером возможность серийного производства.

Разумеется, Ученый может изготавливать и «обычные» предметы, конструкция которых известна ему. Изготовленные предметы имеют свойство «Новый».

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен сделать проверку Науки (Ин). Сложность определяет мастер, но не рекомендуется устанавливать ее выше 20. Сразу затем совершите проверку Неприятностей. Прибавьте к результату величину успеха или отнимите от результата величину провала Науки.

Результат проверки Неприятностей:

19–20 – Шедевр. Устройство работает без сбоев и имеет свойство «Новое».

13–18 – Прототип. Устройство имеет Осечку 5.

7–12 – Хлам. Устройство имеет Осечку 10.

1–6 – Позор. Устройство не работает. Материалы, использованные для его постройки, безнадежно испорчены.

Человек без имени

Экспертные Навыки: Обращение с животными³ или Управление транспортом³.

Герой приходит из пустошей, делает свое дело, будь то покупка трех овец или убийство полусотни человек из автоматического оружия, и возвращается обратно к серым пескам, людоедам и скорпионам размером с телят. Он – Человек без имени. Его руки быстры, глаз верен, а сердце давно обратилось в камень. По крайней мере, так думают те, кто ищет его защиты... или платит ему за скальпы недругов.

Стрелок: Человек без имени достиг вершин мастерства в обращении с огнестрельным оружием. Повысьте на 1 БПв и шанс выпадения КУ огнестрельного оружия, которое он использует. Повысьте Скорострельность оружия на 1. Удвойте максимальное число целей, которые может одновременно поразить Человек без имени, используя Скорострельное оружие.

Ход – **Меткий или мертвый** (1 Нить): оборвав 1 Нить и совершив атаку огнестрельным оружием, Человек без имени получает 20 на кубике и все эффекты, сопутствующие Критическому успеху!

Если Ход совершается без обрыва Нитей, совершите проверку Неприятностей.

Результат проверки Неприятностей:

19–20 – От смерти не ускачешь на коне. Ход работает в соответствии с описанием.

13–18 – На пределе. Ход работает в соответствии с описанием. Совершите проверку Износа оружия сразу после выстрела. Если из оружия произведено 5 и более выстрелов, совершите проверку с Помехой.

7–12 – Пустышка. Выстрела не происходит – оружие подвело Человека без имени. Совершите проверку Износа оружия.

1–6 – Заклинило. Выстрела не происходит. Совершите проверку Износа оружия с Помехой.

Чувство равновесия

Экспертные навыки: нет.

Герой обладает превосходной координацией движений, врожденной или выработанной долгими тренировками.

Акробат: герой может ходить на руках и делать многое другое без проверок Ловкости. Также он игнорирует Трудный ландшафт и Помехи Длинного и Громоздкого оружия. Герой может пользоваться всеми преимуществами Трюка «Амбидекстр». Когда герой лежит на земле, то атакует в ближнем бою без Помехи, а атаки по нему совершаются без Преимущества. Герой может подняться с земли, потратив Быстрое действие.

Ход – **Без страховки** (1 Нить): герой может пробежать по болотным кочкам, тонким ветвям, коньку крыши или натянутому канату, вскарабкаться или спуститься по отвесной стене, не имея необходимого снаряжения. При этом герой не может переносить вес, превышающий Комфортный.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен сделать проверку Атлетики. Сразу затем совершите проверку Неприятностей.

Прибавьте к результату величину успеха или отнимите от результата величину провала Атлетики.

Результат проверки Неприятностей:

19–20 — Как солнечный зайчик. Герою легко удастся преодолеть препятствие.

13–18 — Ветер в лицо. Из-за небольшой заминки герой должен выбрать 1 вариант из перечня в разделе «Успех с Неприятностями».

7–12 — Птичка на проводе. Герой сталкивается с трудностями, и должен выбрать 2 варианта из перечня в разделе «Успех с Неприятностями».

1–6 — По лезвию бритвы. Герой сталкивается с серьезными трудностями, и должен выбрать 2 варианта из перечня в разделе «Успех с Неприятностями». Также герой вычитает модификатор Ловкости из своей Защиты.

ИЗМЕНЕНИЯ

Если герой приобретает Атрибут «Аугментированный» или «Измененный» он может получить одно или несколько Изменений. Обратите внимание, что доступ к Ходу Изменения имеют только герои с Атрибутом «Измененный».

Бронебойные когти/Турбопоршневые руки

Пассивный эффект: безоружные атаки героя имеют свойство «Противотанковое», но теряют свойство «Легкое».

Ход: герой игнорирует штрафы зон поражения, атакуя машины.

Вампиризм/Биореактор

Пассивный эффект: каждый раз, когда герой успешно наносит Повреждения живому противнику рукопашной атакой, он может восстановить число ЕЗ, равное $[1 + MBn]$. Герой не может восстановить больше ЕЗ, чем он нанес Повреждений.

Ход: когда герой успешно наносит Повреждения живому противнику рукопашной атакой, он может восстановить число ЕЗ, равное нанесенным Повреждениям. Обратите внимание, что если герой не спешит, его жизни ничто не угрожает, а жертва обездвижена, он может «выпить» любое количество ЕЗ, которое есть у жертвы.

Дикобраз/Выкидные лезвия

Пассивный эффект: атакующие героя в ближнем бою получают Колющие Повреждения, равные **|1 + МВн героя|** (минимум 1).

Ход: герой может совершить дистанционную атаку с БПв, равном **|МВн|** героя на Ближней дистанции и **|МВн – 2|** на дальней. Атака наносит Проникающие Пв и имеет Ближнюю дистанцию 5, дальнюю дистанцию 20 и КУ 15–20. Совершение атаки требует Действия.

За пределами возможного/Апгрейд

Это Изменение может приобретаться однократно для каждой Основной характеристики.

Пассивный эффект: увеличьте максимальную величину любой одной Основной характеристики героя на 4. Обратите внимание, что это Изменение увеличивает лишь *максимальный предел*, которого может достигнуть характеристика при распределении Очков Характеристик или при повышении Характеристик за Очки опыта.

Ход: увеличьте на 4 Основную характеристику, для которой у героя приобретен пассивный эффект этого Изменения. Эффект длится до конца сцены или на **|МВн +1|** минут.

Кожа хамелеона/Маскировочное поле

Пассивный эффект: герой получает Преимущество на проверки Скрытности.

Ход: герой становится невидимым до конца сцены или на **|1 + МВн|** минут. Обратите внимание, что Ход не действует на одежду героя!

Крылья/Левитация/Реактивный двигатель

Пассивный эффект: герой может летать со С_к х 3, если его нагрузка не превышает Комфортную.

Ход: герой может летать со С_к х 3, если его нагрузка не превышает Максимальную, до конца сцены или **|1 + МВн|** минут.

Мощный прыжок/Вспомогательные шасси

Пассивный эффект: герой удваивает свою Скорость.

Ход: если герой Атакует с разбега и успешно наносит Повреждения, он может прибавить к этим Повреждениям свою немодифицированную Скорость.

Ночное зрение

Пассивный эффект: герой видит в темноте также хорошо, как и днем.

Ход: герой обнаруживает существ вне зависимости от их Скрытности в радиусе X метров от себя, где X равен **Мудрости героя**.

Панцирь/Чешуя/Броневые пластины/Силовое поле

Пассивный эффект: герой получает Бонус доспеха +3.

Ход: герой получает Сопротивление к физическим Повреждениям до конца сцены или на **|1 + МВн|** минут.

Феромоны/Косметическая пластика лица и фигуры

Пассивный эффект: перебросьте проверку Впечатления статиста или персоны, если вас не устроил результат. Все проверки общения с живыми существами противоположного пола совершаются с Преимуществом.

Ход: в течение **|1 + МВн|** минут (минимум 1 минуты) все, что предлагает Измененный, кажется жертве очень разумным. Жертва выполнит все, что просит герой. Если жертва получает приказ, очевидно опасный для себя/своих близких, Измененный должен

пройти проверку Мудрости против **|15 + Вл жертвы|**. Провал означает, что жертва освободилась от действия Хода. Однако ничто не мешает герою формулировать просьбу иносказательно или как-то иначе обмануть жертву.

Статисты заметят, что жертва ведет себя *странно*, если их Наблюдательность превышает Модификатор Мудрости героя или равна ему. Персоны могут совершить проверку Наблюдательности против **|10 + ММд Измененного|**.

Полиморфия/Телескопический скелет

Пассивный эффект: герой может изменить размер (но не форму) своего тела на 1 категорию. Увеличиваясь, герой повышает свою Силу и Выносливость на 2, уменьшаясь — понижает Силу и Выносливость на 2. Герой может увеличить любую часть своего тела отдельно.

Ход: герой в точности копирует внешний вид другого существа до конца сцены или на **|1 + МВн|** минут.

Поглотитель/Фильтр

Пассивный эффект: Загрязняющие Повреждения являются для героя Родной стихией. В загрязненных областях (на усмотрение мастера) герой восстанавливает **|1 + МВн| ЕЗ** (минимум 1 ЕЗ) за сцену.

Ход: герой восстанавливает число ЕЗ, равное накопленным существом Загрязняющим Повреждениям. Герой должен иметь возможность находиться с существом в физическом контакте число минут, равное числу ЕЗ, которые он желает восстановить.

Телепатия/Психокинетический генератор

Пассивный эффект: герой может совершить дистанционную атаку с БПв, равном **|ММд|** на Ближней дистанции и **|ММд – 1|** на Дальней. Атака наносит Дробящие Пв и имеет Ближнюю

дистанцию 20, Дальнюю дистанцию 40 и КУ 20. Совершение этой атаки требует Действия.

Ход: герой проникает в мысли существа, как поверхностные, так и самые сокровенные. Герой должен знать язык, на котором думает существо. Существо не догадывается о том, что его мысли читают. Герой получает односложный ответ на 1 простой вопрос, например, «где деньги?» – «в кошельке». Само собой, если существо не знает ответа на заданный вопрос, герой ничего не узнает!

Также с помощью Телепатии герой может передать свою мысль другому существу. Если существо не готово к этому, ему может понадобиться проверка Воли, что бы сохранить самообладание!

Усыпляющий мускус/Усыпляющий газ

Пассивный эффект: число противников, равное **|1 + МВн героя|** в 1 метре от героя совершают все активные проверки с Помехой.

Ход: существа в 1 метре от Измененного погружаются в Сон на число минут, равное **|1 + МВн|**. Если заснувший стоял, он падает.

ИЗЪЯНЫ

Если герой приобретает Атрибут «Аугментированный» или «Измененный» он может получить сопутствующий Изменению Изъян. Изъяны лишь *предлагают* несколько идей, как может выглядеть Изменение героя внешне. Разумеется, игрок может описать Изъян иначе, или вообще отказаться от него, если он не укладывается в образ героя. Изъяны считаются Недостатками во всех отношениях.

Изменение	Изъян	Аугментация	Изъян
Бронебойные когти	Громадные костяные выросты на предплечьях. Цепляются за косяки, застревают при ударах, мешают есть ножом и вилкой.	Турбопоршневые руки	Непропорционально огромные стальные руки. Они испытывают проблемы с мелкой моторикой, громко гудят при движениях, делают героя похожим на гориллу.
Вампиризм	У героя клыки, характерный прикус, болезненно бледная кожа. На ярком свету он чувствует себя скверно.	Биореактор	Героя окружает смрад гниющей плоти. Издалека герой похож на горбуна из-за громоздкого стального резервуара на спине.
Дикобраз	Героя покрывают костяные иглы. Ему некомфортно в доспехе, а иглы гремят при ходьбе и шелушатся.	Выкидные лезвия	Герой покрыт технологическими отверстиями для лезвий. В них набивается пыль, грязь и паразиты.
За пределами возможного	Гипертрофированная мускулатура, резкие рваные движения, расширенная грудная клетка увеличенная черепная коробка, зрачок, заполняющий все пространство глаза, пугающая необъяснимая притягательность.	Апгрейд	Многочисленные и очевидные признаки аугментаций, резервуары с физраствором, сердечный клапан, имплантаты в черепе, неестественная безликая красота.
Кожа хамелеона	Влажная, неестественного оттенка и фактуры кожа, отсутствующий волосяной покров	Маскировочное поле	Постоянное гудение генератора поля, запах озона или топлива вокруг героя.
Крылья	Эффектные, но громоздкие крылья. Светлые перья быстро пачкаются, выпадают, в них превосходно чувствуют себя вши. Крылья тяжелеют под дождем и могут утопить в водоеме. Кожистые крылья выглядят отталкивающе и скверно пахнут.	Реактивный двигатель	Огромная турбина на загривке или несколько не менее громоздких левитаторов. Героя повсюду преследуют смрад горючего и хлопы копоти.
Мощный прыжок	Длинные ноги с гипертрофированными икрами и квадрицепсами, непропорционально маленькое тщедушное тельце.	Вспомогательные шасси	Здоровенные колеса с рамой, закрепленной в районе таза. Герой не может сидеть, шины грязные и пыльные.
Ночное зрение	Жутковатые нечеловеческие глаза, чувствительные к свету, или кожистые наросты вместо глаз и постоянное попискивание на грани слышимости.	Ночное зрение	Кибернетический имплантат вместо глаз и генератор на затылке.

Панцирь	Герой покрыт панцирем наподобие черепашого или пластинчатой чешуей. Одного этого хватит для того, чтобы первый встречный расстрелял в него весь магазин.	Броневые пластины	Раскладные броневые пластины покрывают тело героя перед сражением. В сложенном виде они громко бряцают, воняют машинным маслом, а при активации часто портят одежду.
Феромоны	Одуряющий сладковатый запах, окутывающий героя, многочисленные желающие потискать и лизнуть героя или уединиться с ним.	Косметическая пластика лица и фигуры	Неестественная красота, вызывает зависть окружающих и профессиональный интерес работоторговцев. Многие из усовершенствований требуют тщательного ухода, а при ближайшем рассмотрении оказываются фальшивы насквозь.
Полиморфия	Висящая складками безволосая кожа, словно резиновая на ощупь, лицо, очень отдаленно напоминающее человеческое.	Телескопический скелет	В герояе осталось не так много человеческого. Значительные участки кожи заменены резиновой имитацией с весьма заметными швами, очертания фигуры навевают мысли о пауках и лангустах.
Поглотитель	Герой отталкивающе уродлив даже по меркам умирающего мира, и чем-то напоминает ожившую сыроежку. Его губчатая рыхлая кожа воняет выгребной ямой.	Фильтр	Герой похож на ходячий бочонок – грудную клетку раздули громоздкие искусственные легкие. Из нескольких отверстий на загравке со свистом вырываются струи горячего чистого воздуха.
Телепатия	Безволосый череп героя удлиннен и похож на лампочку. С кожистого лба на мир таращится бельмастый третий глаз.	Психокинетический генератор	Голова и часть позвоночника героя – полностью искусственная конструкция, вмещающая живой мозг. Рядом с героем сбоят сложная техника а людям становится не по себе – и не только от его вида.
Усыпляющий мускус	Рядом с героем людьми овладевает вялость и уныние. Желтоватая кожа героя сочится мутной и вязкой, похожей на сопли жижей.	Усыпляющий газ	В тело героя встроены емкости для газа. Отверстия для выброса располагаются на груди (хотя некоторые шутники устраивают их чуть ниже крестца). От въедливой вони газа у окружающих ломит голову хуже, чем с бодуна.

ТРЮКИ

Трюки — уловки, умения и качества, облегчающие герою жизнь. Они не так масштабны, как Атрибуты, но не стоит их недооценивать. В некоторых ситуациях Трюк способен не просто облегчить жизнь, но и спасти ее! Трюки не могут быть взяты дважды, если в описании не указано обратного.

Амбидекстр: герой пользуется левой рукой так же свободно, как и правой, и безупречно координирует их движения (по крайней мере, в бою). Быстрая атака совершается героем без Помехи, если он атакует двумя оружиями. Выполняя маневр Быстрая атака, герой может совершить 3 атаки с Помехой, атакуя двумя оружиями. Если одно из оружий героя Легкое, с Помехой совершается лишь 1 атака. Если оба оружия героя Легкие, все 3 атаки совершаются без Помехи!

Баловень Судьбы: герой всегда начинает игру с 3 Нитями Судьбы. Максимальное число Нитей, протянутых к герою, все еще не может превышать 5.

Бесстрашный: герой не может быть напуган никем и ничем, кроме своей Фобии (если она у него есть). Чары, насылающие Ужас, действуют на героя с Помехой (или он получает Преимущество на проверку Воли при сопротивлении им).

Боевой клич: боевой клич героя вселяет ужас в сердца врагов. Когда герой совершает Атаку, он может потратить Быстрое действие и выбрать число противников, не превышающее его **|1 + ММд|** (минимум 1). Выбранные противники должны видеть и слышать героя. Если при атаке герой наносит Повреждения, превышающие Волю выбранных противников, они дрожат от Ужаса!

Боевые рефлексy: герой получает +1 к Реакции и игнорирует Ошеломление при внезапном пробуждении от сна. Также герой получает дополнительное Быстрое действие.

Большое гнездо: у героя множество родственников и друзей. Он может рассчитывать на ночлег, стол, информацию, убежище и даже денежные ссуды. В течение игровой встречи Трюк может быть использован число раз, равное **[МИн или МОб героя]** (минимум 1 раз). При использовании совершите проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	К нам приехал, к нам приехал! Героя принимают, как президента, святого, или горячо и искренне любимого родственника. Герой быстро получит все необходимое в пределах разумного, и даже чуть больше. Он может рассчитывать на материальную помощь - повысьте Богатство героя на 5 при совершении одной сделки.
13-18	Ну, здорово! Героя встречают тепло и приветливо. Он быстро получит все необходимое... особенно, если не потребует слишком многого. Герой может рассчитывать на материальную помощь - повысьте Богатство героя на 3 при совершении одной сделки.
7-12	Ну, заходи... Герой явился не вовремя - у родни проблемы, но в помощи ему не откажут, и охотно поболтают с ним вечером за кружечкой чего-нибудь эдакого. Герой может рассчитывать на материальную помощь - повысьте Богатство героя на 1 при совершении одной сделки.
1-6	Как снег на голову... Герой получает скудный стол и ночлег в дровяном сарае. Ему не очень-то рады, и не скрывают этого.

Борец: если рукопашная атака героя вызвала потерю Единиц Здоровья у цели, герой может потратить Быстрое действие и Схватить жертву. Захват осуществляется по общим правилам и требует соответствующих проверок. В случае успеха герой может атаковать жертву еще раз или бросить ее!

Бреши в защите: герой игнорирует Бонус щита противника при атаках, если значение его Навыка Наблюдательности превышает Бонус щита. Например, герой со значением Наблюдательности, равным 2 сможет игнорировать Бонус баклера, герой со значением Наблюдательности, равным 4 сможет игнорировать Бонус баклера, щита и большого щита. Обратите внимание, что если герой атакует

противника, обладающего Трюком «Мастер защиты», щит не может применяться для блокирования.

В упор: герой игнорирует Помеху при стрельбе, если цель находится с ним в ближнем бою.

Везунчик: 1 раз за сцену игрок может перебросить проваленный бросок. Он не обязан принимать результат второго броска, если тот хуже первого.

Верткий: герой не получает Повреждений от взрывов, если в X метрах от него есть укрытие. $X = \text{МЛв героя}$. Герой все еще может использовать укрытия в 1 метре от него, даже если его модификатор Лв равен 0 или меньше. Переместите героя в укрытие, вместо того, чтобы нанести ему Повреждения.

Всезнайка: герой знает об окружающем мире чуть больше остальных и может использовать 1 дополнительный Экспертный навык. Этот Трюк может приобретаться несколько раз.

Гопля!: герой достает и убирает оружие (и любые другие предметы) как часть Быстрого действия. Он может совершать Быструю атаку метательным оружием, не являющимся Громоздким или Длинным.

Гуттаперчевый: герой способен выгибать свое тело и конечности под совершенно невероятными углами. Это может стать отличным цирковым номером и очень разнообразит постельные сцены! Размер героя считается на 1 категорию меньше, когда он пытается куда-то протиснуться. Проверки Ловкости и Атлетики (Лв) совершаются героем с Преимуществом.

Заживает, как на кошке: во время отдыха герой восстанавливает удвоенное число Единиц Здоровья. Если герой получает квалифицированную медицинскую помощь, он восстанавливает учетверенное число Единиц Здоровья.

Заклятый враг: герой в совершенстве изучил повадки своих врагов. В бою с ними он получает Преимущество на проверки Доблести и Меткости, так же он получает Преимущество на проверки Наблюдательности, чтобы выследить их. В качестве

Заклятого врага может быть выбрано племя, народность, разновидность живых существ, достаточно четко определяемая. Например, игрок может объявить Заклятыми врагами героя племя дикарей Красных песков, но не всех дикарей вообще. Или может выбрать медведей гризли, но не всех медведей вообще.

Здравый смысл: если игрок сомневается в безопасности или уместности какого-то действия своего героя, он может посоветоваться с мастером. В этом случае мастер должен предостеречь игрока от действий, которые могут привести к неблагоприятным последствиям (хотя мастер не обязан подробно объяснять почему). Герой в это время размышляет, прокручивая в голове варианты развития событий.

Знатоک оружия: герой может проводить маневры, требующие специфического вооружения (например, Длинного оружия или отсутствия оружия), с любым оружием в руках. Двуручное оружие считается как 2 руки для проверок, в которых это учитывается!

Зоркий: герой не получает Помехи при стрельбе на Дальнюю дистанцию. Если герой с этим Трюком прицеливается 3 Очереди подряд, он получает +2 к бонусу к Повреждениям своего оружия в дополнение к остальным эффектам.

Контратака: если герой атакован в ближнем бою, но не получил Повреждений, он может тут же потратить Быстрое действие и контратаковать. Трюк может применяться вне Очереди героя. Целью должен быть противник, удар которого не нанес герою Повреждений. Герой *может* контратаковать, если потеря непосредственно его ЕЗ предотвращена благодаря Трюку «Мастер защиты» или подобным ему. Трюк не может быть применен, если герой подвергся Внезапному нападению.

Кошачье падение: отнимите 5 метров от дистанции падения, если нагрузка героя в пределах Комфортной.

Крепкие кулаки: удары героя считаются Легким оружием с бонусом к Повреждениям 0.

Круговая атака: герой поражает стоящих вокруг (и врагов, и союзников) одним молниеносным ударом. Круговая атака является разновидностью Быстрой атаки в ближнем бою и следует всем ее ограничениям. Герой совершает *одну* проверку Доблести с Помехой (отдельные проверки для каждого удара возможны при предварительной договоренности игроков и мастера). Все враги в зоне досягаемости оружия получают Повреждения. Если герой использует Длинное оружие и в 1 метре от него есть противники, он совершает проверку с 2 Помехами. Легкое оружие не дает преимуществ при использовании этого трюка. Трюк не может быть использован с оружием, наносящим Коллющие атаки, или когда Громоздкое или Длинное оружие получает Помеху из-за тесноты помещения, густых зарослей или других подобных условий. В случае Критического успеха примените его эффекты к одному противнику по вашему выбору.

Крушила: если герой атакует Двуручным оружием или Универсальным оружием, которое держит в двух руках, перебройте все 1, 2 и 3, выпавшие при проверках Доблести. Вы не обязаны делать этого, но должны принять новый результат, даже если он хуже предыдущего. Помните, что кубик не может быть переброшен больше двух раз.

Ловкий выстрел: герой может использовать атаки стрелковым оружием для Разоружения и Сбивания с ног. Используйте значение Меткости вместо Доблести в формулах маневров.

Луженая глотка: когда герой кричит, его сложно не услышать. Это очень удобно, когда надо разбудить спящих товарищей, позвать на помощь или отдать приказ в бою. Разумеется, герой может разговаривать (и кричать) самым обычным образом.

Маска: у героя есть фальшивая личность, которую окружающие считают реальной. Одновременно герой может иметь число Масок, не превышающее **[Модификатор Обаяния или Интеллекта]**.

Если герой сталкивается с проблемами — преследованием властей, сборщиками податей, ревнивыми супругами любовниц, ему

достаточно сменить маску и спокойно наблюдать, как враги безрезультатно ищут другого. Каждый раз, когда случается нечто подобное, совершите проверку Неприятностей.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Успех. Герой благополучно ушел от преследования. Как и всегда.
13-18	Помеха. Недоброжелатели что-то подозревают, но если герой будет вести себя осторожно, то все обойдется.
7-12	Прокол. Враги вышли на след героя. Маска почти сорвана! Хотя еще не поздно избавиться от свидетелей...
1-6	Провал. Маска сорвана, а истинная личность героя раскрыта. Ему придется как-то избавиться от свидетелей, или взять Недостаток «Враги» или «Дурная слава». Герой понижает число Масок на 1 (до тех пор, пока он не создаст себе новое прикрытие и не приобретет Трюк «Маска» еще раз).

Мастер защиты: герой великолепно владеет техникой защиты. Если герой получает Повреждения от атаки, он может потратить Быстрое действие и заблокировать удар щитом или оружием. Трюк может применяться вне Очереди героя. В этом случае Повреждения получают щит или оружие (с учетом их Прочности). Например, если герой с Защитой 16 получает 19 Повреждений, то он должен потерять 3 ЕЗ. Применив этот Трюк, герой блокирует удар, и 3 Повреждения будут нанесены в оружие или щит. Башенные щиты не могут применяться для блокирования. Трюк не может быть применен, если герой подвергся Критическому удару или Внезапному нападению.

Мимо!: если герой получает Повреждения от физической атаки, он может потратить Быстрое действие и увернуться в последний момент! Бросьте кубик и отнимите выпавшее на нем число от Повреждений, полученных героем. Если на кубике выпало 1, 2 или 3, герой падает. Величина предотвращенных Повреждений не может превышать Реакции героя. Трюк не может быть применен, если нагрузка героя превышает значение его Силы в килограммах,

а также если герой подвергся Критическому удару или Внезапному нападению.

Мощный бросок: герой может совершать Сокрушительную атаку метательным оружием и пращей.

Моя прелесть: герой игнорирует значение Осечки одного выбранного предмета (и только его). Обычно это связано с тем, что герой в совершенстве изучил устройство, знает все его слабые места и капризы, и умеет их избегать. Обратите внимание, что предмет *может* быть потерян, украден или уничтожен, и в этом случае Трюк потеряет свою силу — если только герой не возьмет его еще раз для *другого* предмета.

Мышечный каркас: мускулатура героя тверже иной брони. Герой прибавляет модификатор Выносливости к своей защите, если атака, которой он подвергся, наносит Дробящие Повреждения.

На закуску: герой может потратить Быстрое действие на дополнительную атаку в ближнем бою с бонусом к Повреждениям -2 и Критическим ударом 20. Это может быть тычок эфесом меча, выпад кромкой щита, укол стрелой или старый добрый пинок! Договоритесь с мастером о типе Повреждений от атаки перед тем, как бросить кубик. Если вы этого не сделали, последнее слово остается за мастером.

Наземь!: если герой теряет Единицы Здоровья в результате дистанционной атаки, совершенной не по правилам Внезапного нападения, он может потратить Быстрое действие, упасть на землю и залечь. В этом случае атака не наносит Повреждений (хотя может поразить того, кто стоял за героем). Дальнейшие стрелковые атаки по герою совершаются с Помехой, пока он лежит. Трюк может применяться вне Очереди героя.

Невзрачный: герой умеет сливаться с толпой или выглядит, как среднестатистический обыватель. Толпа ощущает его своей частью. Герой точно не станет случайной жертвой погрома или расправы над иноземцами. Описывая героя, статисты ограничатся самыми общими деталями — например, «брюнетка» или «бородатый мужик».

Непобедим в партере: если герой лежит, атакующие его не получают Преимущества. Безоружные атаки лежащего героя совершаются без Помехи.

Неприкасаемый: статисты побаиваются героя и стараются не ссориться с ним. Возможно, он царский опричник, член могущественного преступного синдиката, принадлежит к племени кровожадных Ржавых Топоров... или является священным животным. Все случайные впечатления статистов от героя не могут быть хуже Нейтралитета. Это неприменимо, если герой вступает в активные социальные взаимодействия.

Опытный арбалетчик: герой игнорирует свойство Перезарядка у арбалетов.

Опытный стрелок: герой игнорирует свойство Перезарядка у огнестрельного оружия.

Острослов: герой не лезет за словом в карман и сыпет насмешками даже в бою. Иногда они достигают цели... Трюк может быть использован как Быстрое действие. Герой должен пройти проверку Общения (Ин, Об) против **|10 + Вл жертвы|**. При успехе жертва должна пропустить свою следующую Очередь. Жертва должна видеть и слышать героя. Мастер может ограничить применение Трюка в случае значительных культурных и языковых различий между героем и его потенциальной жертвой... а может и не делать этого. В конце концов, настоящий острослов найдет способ допечь любого.

Трюк не действует на существ с интеллектом 5 и меньше — им не доступен даже самый грубый юмор.

Подвижность: если герой атакован, но не получил Повреждений, он может тут же потратить Быстрое действие и пройти на половину своей Скорости. Трюк может применяться вне Очереди героя. Расстояние, пройденное героем, не может превышать его модификатор Ловкости. Герой *может* перемещаться, если потеря непосредственно его ЕЗ предотвращена благодаря Трюку «Мастер

защиты» или подобным ему. Трюк не может быть применен, если герой подвергся Внезапному нападению.

Подножка: если статист в досягаемости оружия героя атакует кого-либо кроме самого героя, герой может потратить Быстрое действие и создать Помеху на эту атаку.

Покровительство: у героя есть влиятельный патрон – высокородный, жрец, чиновник, криминальный босс, или даже организация-покровитель – гильдия, торговый картель или шпионская сеть. В течение игровой встречи Трюк может быть использован число раз, равное **модификатору Интеллекта или Обаяния героя** (минимум 1 раз). Когда герой использует Трюк, совершите проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Сейчас сделаем. Покровитель решает проблемы героя с таким же усердием, как и свои собственные, либо герой может получить услуги и предметы в пределах Ц 20.
13-18	Потерпи немного. Покровитель согласен помочь в скором времени, либо герой может получить услуги и предметы в пределах Ц 15.
7-12	Такое дело... Покровитель согласен помочь герою, но взамен попросит его об ответной услуге, либо герой может получить услуги и предметы в пределах Ц 10.
1-6	Влип. Покровитель недоступен – его нет поблизости, или он считает, что герой и сам выкрутится, либо покровитель приходит на выручку, но его помощь заменяет одну проблему другой – например, героя вызволяет из темницы отряд безжалостных головорезов, или должника жестоко избивают, вместо того, чтобы слегка припугнуть.

Если герою необходимо несколько предметов, он может получить число предметов (несколько порций зелья, несколько латных доспехов, несколько целебных напитков), равное модификатору своего Интеллекта или Обаяния. В любом случае, герой получит минимум 1 предмет за каждое использование Трюка.

Полиглот: герой знает множество языков. Если он попадает в местность, где говорят на незнакомом ему языке, он овладевает им

за **[7 — МИН]** дней. Через **[14 — МИН]** дней герой говорит без акцента. Через **[21 — МИН]** дней герой способен воспроизвести региональные и местечковые акценты.

Предчувствие опасности: в преддверии Неприятностей (и любых других бед) герой ощущает себя неуютно и может принять меры — поделиться предчувствием с друзьями, достать оружие и встать спиной к стене... если мастер не забудет предупредить игрока! Когда мастер все-таки забывает, герой игнорирует правила Внезапного нападения.

Прирожденный водила: герой прибавляет свой модификатор Мудрости к защите своего транспортного средства до тех пор, пока управляет им.

Прирожденный наездник: герой прибавляет свой модификатор Ловкости или Мудрости к защите своего скакуна до тех пор, пока управляет им.

Продуманная защита: герой сражается с холодным и трезвым расчетом. Он прибавляет модификатор Интеллекта к своей защите. Трюк не действует, если герой впал в Неистовство или подвергся Внезапному нападению.

Проныра: герой может совершать проверки Скрытности на виду у врагов (и друзей, если от них тоже надо скрыться). Если спрятавшийся герой атакует и промахивается, то не обнаруживает себя.

Пьяный мастер: когда герой находится в состоянии Отравления из-за выпитого алкоголя, он получает Преимущество на проверки Доблести и Меткости. Обратите внимание, что на прочие проверки он, как обычно, получает Помеху.

С того света: героя невероятно трудно убить. До тех пор пока его не обезглавили, не сожгли или не размололи в кровавую кашу, герой приходит в себя спустя час после смерти. При этом Единицы Здоровья героя равны 1. Совершите проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Пронесло. Герой навсегда понижает на 1 свои максимальные Единицы Здоровья. Переломы героя все еще требуют пристального внимания!
13-18	Бывало и хуже. Герой сравнительно легко отделался. Он отнимает 1 от любой из основных Характеристики.
7-12	Хуже не бывало. Герой получил тяжелые раны. Он отнимает 1 от любой из основных Характеристики и понижает на 1 максимальные Единицы Здоровья.
1-6	Нееееееет!!! Раны будут напоминать о себе до конца дней героя. Герой отнимает 1 от любой из основных Характеристики и получает Недостаток «Урод» или «Старая рана».

Свита: вместе с героем путешествует группа статистов. Это может быть личная охрана, слуги, рабы или даже гарем. Статисты верны герою, пока он платит им, кормит их, защищает их и не требует от них слишком многого. Свита готова рисковать жизнью ради героя, но в особо опасных ситуациях ему придется воодушевлять их, успешно совершив проверку Общения... или обезглавив парочку паникеров. Число статистов в свите не может превышать **|5 + МОБ героя|**. Каждый статист из Свиты собирается на 60 Очков характеристик и имеет 5 Очков опыта. Один из статистов в Свите может иметь 1 Трюк. Снаряжение Свиты — обязанность героя (хотя статисты зачастую имеют какое-то личное имущество и ценные для них безделушки). Погибшие статисты из Свиты могут быть заменены другими, если это уместно и логично в рамках сюжета. Насколько просто это сделать, решает мастер.

По договоренности с мастером и соигроками этот Трюк может приобретаться несколько раз. Свита получает 1 Очко опыта (на всех) в конце каждой игровой встречи.

Правила позволяют Союзнику и Свите приобретать своих Союзников и Свиту. На первый взгляд такая возможность — идеальный способ начать игру с небольшой армией. Но только на первый. Этот момент отлично проясняет правило «вассал моего

вассала — не мой вассал». Союзник Союзника не имеет причин помогать вашему герою, а Свиту Свиты придется и вовсе очень серьезно мотивировать для этого. Много ли проку в такой помощи — большой вопрос.

Соблазнительный: возможно герой не так уж красив... но, без сомнений, *притягателен*. До тех пор пока герой одет достаточно откровенно (на усмотрение мастера) и не носит доспеха, он прибавляет модификатор Обаяния к защите. Трюк не действует, если герой по какой-то причине не привлекает атакующих физически. Например, когда противник — зомби, боевой робот или просто того же пола, что и герой (хотя и тут бывают исключения).

Сорвиголова: герою везет, когда он сознательно подвергает себя чрезмерной опасности. Что считается таковой, решает мастер (но игрок вправе уточнить заранее). В подобных ситуациях игрок может перебросить 1 бросок за сцену. Он не обязан принимать результат второго броска, если тот хуже первого.

Союзник: вместе с героем путешествует персона. Это может быть родственник, друг, преданный раб или возлюбленный (да, Союзник может одновременно быть и Привязанностью героя!). Союзник помогает герою в его самых безумных затеях и ждет от него того же. Если герой будет систематически игнорировать желания и потребности Союзника или обижать его, тот разочаруется и уйдет или даже станет Врагом! На старте Союзник имеет 1 Атрибут, 2 Трюка и 0–2 Недостатка. Он создается на такое же число Очков характеристик и Очков опыта, как и сам герой. В дальнейшем Союзник получает столько же Очков опыта, как и герой. Если Недостатки Союзника входят в игру, Нити Судьбы протягиваются к герою. Если Союзник делает Ход, обрываются Нити героя. Герой все еще не может иметь больше 5 протянутых к нему Нитей одновременно. Союзник вооружается на собственные средства, по тем же правилам, что и герой, однако герой может делиться с ним

деньгами и снаряжением до начала игры (и, само собой, в процессе игры).

По договоренности с мастером и соигроками этот Трюк может приобретаться несколько раз. В конце игровой встречи Союзник героя получает столько же Очков опыта, сколько получил герой.

Старик: герой может и не быть глубоким стариком. Важно, что он помнит цивилизацию на пике могущества — ее великолепие, изобилие и чудеса.

Герой совершает с Преимуществом все проверки, связанные со знаниями о старом мире. Проверки Впечатлений статистов, помнящих старый мир или мечтающих его возродить, совершаются в отношении героя и его спутников с Преимуществом.

Обратите внимание, что этот Трюк подходит для отображения попаданцев из доапокалипсической эры, «проспавших» катастрофу благодаря анабиозу или криогенной заморозке.

Стильный: на герое отлично смотрится любая одежда — даже нищенские обноски. Пока герой одет (хотя бы в исподнее или набедренную повязку), он получает +2 к проверкам Обаяния (и к защите, если герой Соблазнительный!). Герой может помогать другим в выборе туалета.

Телохранитель: потратив Быстрое действие, герой может прикрыть от физической атаки или Магической стрелы существо в | **МЛв метров** | от себя (минимум в 1 метре, даже если модификатор Лв нулевой или отрицательный). Примите решение об использовании Трюка сразу после того, как определены Повреждения, нанесенные существу, которое герой желает заслонить. Поместите героя на место существа, а само существо отодвиньте на 1 метр от точки, в которой оно стояло до этого. Герой получает Повреждения вместо существа, даже если Защита героя больше Защиты существа. Трюк может применяться вне Очереди героя. Если существо некуда переместить, Трюк не может быть использован.

Хирургическая точность: после того, как определена величина Повреждений от атаки героя, вы можете понизить нанесенные

Повреждения на любое число вплоть до 0.

Хладнокровный стрелок: при стрельбе герой поражает цели, находящиеся в ближнем бою, без Помехи.

Хорошая память: герой с легкостью вспоминает даже самые незначительные детали. Если игрок не записал что-то — имя, топоним, нужный поворот на развилке, мастер обязан ему напомнить.

Убийца: все попадания по захваченным врасплох противникам имеют свойства Критического удара. Например, если герой с этим трюком стреляет по захваченному врасплох противнику из арбалета, имеющего Проникающий тип Повреждений, то противник будет страдать от Внутреннего кровотечения, если герой нанес ему хотя бы 1 Повреждение.

Удар дракона: герой способен на сокрушительные удары в прыжке! Удвойте успешно нанесенные Повреждения, если герой использует Атаку с разбега и Рукопашный бой.

Упредительный удар: если противник входит в зону поражения оружия, герой может потратить Быстрое действие и провести атаку по нападающему или его скакуну. Трюк может быть применен вне Очереди героя. Обратите внимание, что выход из зоны действия оружия и передвижение в ней не провоцируют Упредительный удар.

Честная физиономия: герой умеет придавать своему лицу самый невинный вид. Героя никогда не заподозрят в чем-то нехорошем. По крайней мере, те, кто не имел возможности узнать его получше!

Помимо этого, герой может перебрасывать проверки Впечатлений, если статист недостаточно близко с ним знаком. Герой не обязан принимать второй результат, если он хуже первого.

Чистенький: герой ничем не болен и лучится здоровьем, а его генофонд безупречен. Благодаря первому герой получает Преимущество при проверках Впечатлений. Благодаря второму героя с этим Трюком с радостью встретят в любой общине, избегающей инбридинга (если он готов уединиться с местными барышнями, которые совсем не обязательно хороши собой),

а героиню охотно примут в поселениях, заботящихся об искоренении мутаций (если она готова задержаться там на следующие девять месяцев или хотя бы *делает вид*). В высокотехнологических сообществах семя или яйцеклетки героя можно выгодно продать!

Что у меня в кармашке?: один раз за сцену герой может достать небольшой предмет (размером с перочинный ножик или фляжку для коньяка) из кармана, сумки или какого-то укромного места, о котором никто не знает. Предмет должен удовлетворять любому из следующих требований: 1) герой владеет предметом, но игрок не заявил, что герой взял его с собой. 2) герой *мог бы* владеть таким предметом — например, у Ученого наверняка найдется записная книжка, у Дока — пузырек таблеток, а у Охотника за головами — наручники. 3) предмет широко распространен в мире игры — это могут быть сухой факел, кремь и кресало, рыболовный крючок и еще тысяча мелочей, которых всегда нет под рукой, когда они так нужны. Предмет не может иметь Ц выше 5. Мастер вправе ограничить применение Трюка — например, если герой был раздет и подвергнут тщательнейшему обыску. Впрочем, даже в таких ситуациях остаются варианты...

Чувство времени: герой всегда может сказать, который сейчас час. В худшем случае он ошибется минут на десять — если его мысли занимает что-то другое (очень важное). В бою герой может сместить свою Очередь на любое число Очередей вниз, то есть действовать после менее быстрого героя или статиста. Герой может вернуть свою Очередь обратно в начале нового круга. Это не требует каких-либо действий. Также герой получает дополнительное Быстрое действие.

Я об этом слышал: герой обладает уймой полезных (и бесполезных) знаний. Для этого не требуются профильные броски, хотя они, безусловно, помогут добавить деталей. Информация, которой располагает герой, никогда не должна быть исчерпывающей.

НЕДОСТАТКИ

Недостатки не обязательно являются отрицательными чертами (с точки зрения героя так уж точно). И все же они способны серьезно осложнить жизнь героя, а то и повернуть ее под совершенно непредсказуемым углом. Герой начинает игру с 0–2 Недостатками. Не рекомендуется одновременно брать герою больше 4 Недостатков и повторять Недостатки у героев в одной команде.

Недостатки, придуманные игроками, – отличная идея! Недостатки из списка – всего лишь примеры. Следует, однако, помнить, что Недостаток должен осложнять герою жизнь, иначе в нем нет никакого смысла.

Замена и отказ от Недостатков: мастер может позволить заменить один Недостаток на другой, если игрок того желает и это обусловлено логикой развития характера героя. В конце концов, лишь Судьбе известно, куда заведет кривая дорожка приключений! Например, Вспыльчивый герой, нагрубив не тому человеку (и столкнувшись с последствиями), может стать Осторожным, а Любвеобильный, отыскавший *ту самую*, обзаведется Привязанностью! Игрок может вычеркнуть Недостаток героя, если это обусловлено логикой развития истории и характера героя.

Алчность: внушительная куча ценностей – лучший способ завоевать расположение героя, пробудить в нем храбрость, преданность и сочувствие. Иногда жажда материальных благ способна сыграть с ним злую шутку. Привлеченный посулами, герой может оказаться не на той стороне во время войны или государственного переворота, записаться в опаснейшую экспедицию или даже предать друзей и близких.

Болтливость: герой не мыслит своей жизни без общения, и готов выложить всю подноготную собеседнику, с которым познакомился пять минут назад. Большей частью, этот треп безобиден... По крайней мере, пока герой не начинает обсуждать политический

курс с приспешниками диктатора, делиться с шурином подробностями вчерашнего похода по борделям или хвастать в захолустном кабаке новехонькой тачкой!

Болячка: герой болен. Болезнь протекает вяло и не смертельна в ближайшей перспективе, но вполне очевидна для окружающих благодаря постоянному кашлю, шелушащимся язвам и другим симптомам. Болезнь не слишком заразна (или не заразна вовсе), но все же легко превратит героя в изгоя, если обратит на себя внимание окружающих. В мире, пережившем Катастрофу, абсолютное большинство болезней легко переходят в хронические (и довольно отталкивающие с виду) формы!

Великодушие: герой склонен к широким (хоть и вполне искренним) жестам. Он щедро раздает милостыню и пожертвования, прощает (и наотрез отказывается пытаться!) закоренелых злодеев, не пройдет мимо дамочки-в-беде (даже если она не просит о помощи) и не нападает из засады. Конечно же, мало кто способен оценить это. Враги, отпущенные с миром, чувствуют себя униженными и возвращаются для жестокой мести, а нищие зло хихикают за спиной героя, ведь Судьбу не задобришь подачками! Спасение же дамочек-в-беде — самый короткий путь к Неприятностям...

Вороватость: герой страстно любит красть. Прежде всего, он делает это ради процесса, хотя ничто не мешает герою продавать украденное. Кража подразумевает *незаметное* присвоение чужого имущества. Насилие исключено — иначе это уже презренный грабеж! Объекты кражи не обязательно должны быть ценными. Главный критерий — их интерес для вороватого героя!

Обязательно обсудите с соигроками возможность кражи предметов, принадлежащих их героям!

Враги: у героя есть враги. Игрок должен рассказать, кто его враг и чем герой заслужил его ненависть. Врагом может стать как одиночка, так и группа лиц, заинтересованных в смерти или захвате героя. Каждый раз, когда Недостаток входит в игру, враги начинают

действовать. Их действия не должны (хоть и могут) быть очевидны для героя! Гибель Врага совсем не означает, что Недостаток следует вычеркнуть (хотя игрок *может* это сделать) — у Врага наверняка найдутся друзья, сообщники и сочувствующие!

Вспыльчивость: герой не сдержан на язык и в запале может наговорить лишнего. Даже главарю разбойников, чемпиону по боксу в тяжелом весе или работоторговцу с вооруженной охраной.

Гордыня: герой многого добился в жизни (или получил по праву рождения) и это вскружило ему голову. Всех остальных он воспринимает, как пыль на своих сапогах. Ему же Судьба уготовала главную роль и высшее предназначение. Это накладывает отпечаток на стиль общения героя и принимаемые им решения. Он не будет слишком низко кланяться президенту (и уж точно не станет расшаркиваться с его приближенными) и искренне верит в свою способность решить проблемы любого рода. Из-за этого героя нередко считают снобом (или просто дураком), хотя впечатлительные подростки и недалекие девицы от него в полном восторге!

Грубость: герой лишен всякого представления о хороших манерах. Он кладет на стол ноги в грязных сапогах, ест руками, сморкается на пол и в занавески, а мимохожей девице непременно отвесит добрый шлепок. Даже к важным персонам (не говоря уж о друзьях-товарищах) он обращается «эй, ты!» Все это редко бывает проблемой среди других грубиянов... Но только среди них!

Дикарь: герой вырос в глуши. Возможно, он жил в холодной пещере, одевался в шкуры и питался сырым мясом. Герой не обязан быть глупым или нечистоплотным, однако он непосредственен, вопиюще неграмотен и приходит в благоговейный ужас при виде огнестрельного оружия или сливного унитаза. Героя будет непросто убедить соблюдать приличия, ведь они кажутся ему бессмысленными.

Долг: герой должен кому-то деньги или услугу, и когда-нибудь ему придется расплатиться... В противном случае он рискует

провести год-другой в долговой яме, утратить нужную часть тела или очутиться в тесном деревянном ящике в паре метров под землей. Каждый раз, когда Недостаток входит в игру, заимодавец напоминает о себе (и о долге), возможно, пытается забрать что-то из имущества героя в залог или заставить героя выполнить «порученьице». Если герой выплачивает долг или возвращает услугу, игрок может сохранить Недостаток. Это означает, что заимодавец начислил проценты...

Дурная слава: у героя скверная репутация, которую не так-то просто заслужить в пережившем Катастрофу мире. Герой совершил ужасное злодеяние или непростительную глупость. Возможно, он стал жертвой сплетни или просто оказался не в том месте не в то время, но сути это не меняет — героя редко поминают добрым словом и стараются не иметь с ним никаких дел.

Законопослушность: герой старается соблюдать законы и обычаи тех мест, в которых находится. Если его оскорбят, обманут или обворуют, то представители власти будут первыми, к кому он обратится. Если это по каким-то причинам невозможно, сойдут и обычные ополченцы или другие люди, обладающие авторитетом (хотя бы с виду).

Застенчивость: герой стеснителен. Ему непросто высказать свои мысли и выразить свои чувства — он боится, что с ним не согласятся или поднимут на смех. Застенчивости часто (хоть и не всегда) сопутствует неуверенность в своих силах.

Заядлый игрок: герой любит дергать удачу за хвост. И она от этого не в восторге! Сумасшедшие пари, ставки на темных лошадок и «верные барыши» регулярно вынуждают героя снимать последнюю рубаху. Доспехи, оружие, машины, даже верные друзья — все встанет на кон, если поперла карта!

Кровожадность: герой любит смывать обиды кровью и не любит уклоняться от хорошей драки. Он громче всех требует прикончить пленников (даже если за них предлагают огромный выкуп), последним отступает с поля битвы (или вообще отказывается

отступать) и может превратить трактирную потасовку в кровавую баню. Многие думают, что он тронутый (хоть и не рискнут сказать ему это лично).

Любвеобилие: герой не мыслит свою жизнь без общения с противоположным полом. Причем общения самого тесного. Герой может быть убежденно полигамным, развратником или находиться в активном поиске второй половинки, однако результат один – страстные, но мимолетные романы, ненависть отвергнутых пассий, разгневанные родственники и пустые карманы. Бывают и более серьезные проблемы. Герой может выболтать государственную тайну смазливой шпионке или соблазнить любимую дочку шерифа, а героиня – поддаться очарованию белозубого атлета, возглавляющего гильдию работоторговцев...

Любопытство: герой невероятно любопытен. Даже для искателя приключений. Бездонные колодцы так и манят его бросить камушек – конечно же, чтобы прикинуть глубину. Да и подозрительные рычаги сами за себя не потянут, большие красные кнопки сами себя не нажмут, а склянки без этикеток сами себя не выпьют. Помимо этого, герой обожает сплетни и сует нос буквально во все происходящее вокруг, даже когда это грозит серьезными неприятностями. И если друзья и знакомые готовы терпеть подобное (по крайней мере, иногда), то остальные могут отреагировать на вторжение в свою личную жизнь самым непредсказуемым образом...

Неграмотность: герой не умеет читать. Зачастую, это не так уж сильно осложняет его жизнь, но из-за этого он может попасть в неловкую или опасную ситуацию и стать жертвой мошенников!

Неряшливость: герой выглядит (и пахнет!) так, словно он живет в мусорной яме. Даже по меркам пережившего Катастрофу мира это чересчур. В случае представителей интеллектуальных профессий, Неряшливость обычно ограничивается мятой нестиранной одеждой и крайне нерегулярными посещениями ванной. Отсутствие личной гигиены может привести к болезням, но гораздо чаще выливается

в нескрываемое отвращение окружающих. Сам неряха искренне не понимает, что он делает не так, а если и понимает, то не считает нужным меняться!

Неуклюжесть: герой неуклюж. Это вовсе не значит, что он имеет низкий параметр Ловкости, но ему лучше воздержаться от посещения химических лабораторий, антикварных магазинов и посудных лавок! Герой регулярно обнаруживает способность случайно (и не вовремя!) разбить или сломать самые прочные и надежные с виду предметы. Неуклюжесть редко бывает опасна для самого героя, но окружающие вполне могут пострадать (особенно морально и финансово). Что касается разрушения предметов обстановки, то тут Неуклюжий герой в чем-то превосходит Неистового...

Неумение считать: герой с трудом считает до десяти, да и то при помощи пальцев на руках. В случае необходимости он обходится понятиями «мало» или «много», избегая конкретики. Героя вряд ли стоит отправлять в разведку или за покупками!

Осторожность: нет, это не та осторожность, которая заставляет сидеть дома по вечерам и вздрагивать от шорохов за печкой. Герой вполне может (и наверняка имеет причины) путешествовать, но в остальном весьма озабочен целостностью своего организма. Он уклонится от вызова на дуэль, даже если это означает унижительные извинения, не примет неравного боя и попытается отговорить от него друзей, а наносить удары предпочитает в спину. Желательно спящему. Многие принимают Осторожность героя за трусость.

Отзывчивость: герой не может оставить просьбу о помощи без внимания. Даже самую нелепую, очевидно опасную или невыгодную для него. Другьям кажется, что окружающие из героя веревки выют. Некоторые из друзей без зазрения совести присоединяются к окружающим.

Паранойя: герой болезненно подозрителен и постоянно ждет от окружающих (исключая близких друзей, которым он доверяет чуточку больше) подвоха. Он всегда старается выяснить

местонахождение черного хода, проверяет, хорошо ли закрывается дверь в комнату, не ляжет спать в незнакомой пещере, не облазив ее *от и до* (даже если это займет всю ночь). И, конечно же, герой не любит расставаться с оружием и доспехами!

Пиромания: герой обожает взрывы и пожары (и, конечно же, поджоги). Он, не раздумывая, взорвет цистерну с бесценным топливом, чтобы посмотреть на огонь. Скорее всего, при помощи связки новехоньких гранат, которые прилепит к цистерне пластиковой взрывчаткой!

Подозрительный тип: герой выглядит так, будто замыслил недоброе. Для окружающих это — как красная тряпка для быка. Если нужно кого-то в чем-то обвинить, герой будет первой кандидатурой!

Преступник: герой так или иначе преступил закон. Окружающим об этом могут напоминать клеймо на лбу, характерные татуировки и словечки в лексиконе или отряд охотников за головами, идущий по следам героя. А еще иногда старые дружки являются в самый неподходящий момент...

Привязанность: в мире существует статист (или даже несколько!), *очень* небезразличный герою. Привязанность может как путешествовать вместе с героем, так и находиться за кулисами. В любом случае многие действия героя определяются заботой о благополучии его Привязанности. Гордячка-невеста требует добыть удивительные украшения из далеких земель, больной отец нуждается в редком лекарстве, а младшая сестрица разоряет кондитерскую лавку — вот далеко не полный список того, как Привязанность может осложнять жизнь героя. Герой никогда не подвергнет свою Привязанность опасности... Если только его не вынудит к этому другой Недостаток!

Пьяница: все порой любят выпить бутылочку чего-нибудь эдакого, но Пьяница просто не умеет остановиться вовремя! Даже кружка разбавленного эля за завтраком может привести к непредсказуемым последствиям. Помимо похмелья с утречка и незнакомок в постели (если Пьянице повезет проснуться

в постели), последствия включают невыполнимые клятвы, потерю снаряжения и денег, переломы, синяки, выбитые зубы и проблемы с местными силами правопорядка.

Старая рана: в прошлом герой был ранен, но боль беспокоит его и по сей день. Рана может помешать герою выспаться, выпить с друзьями, поучаствовать в сражении или принять приглашение на свидание. Если мастер и игрок не договорятся об иных эффектах (которые могут быть весьма разнообразны), введенная в игру Старая рана дает Помеху на все активные проверки героя до завершения сцены.

Тайна: у героя есть тайна, оглашение которой приведет к серьезным проблемам. Возможно, герой есть человеческое мясо (там, где это порицается) или спит с родной сестрой (хотя в постапокалиптическом антураже это не всегда считается зазорным). Когда Недостаток входит в игру, в окружении героя появляется человек, каким-то образом прознавший о Тайне. Это может быть случайный свидетель или шантажист... В любом случае, ему придется заткнуть рот подарком или свинцом. Бездействие – худший для героя вариант!

Урод: герой уродлив, и этим все сказано. Он может обладать высоким значением Обаяния, но его внешность вызывает отвращение, насмешки и болезненный интерес; зачастую о нем судят предвзято. В постапокалиптическом мире многие считают уродливых людей мутантами и ведут себя с ними соответствующе.

Фобия: герой боится... чего-то. Игрок должен указать, чего именно. Каждый раз, когда Недостаток входит в игру, герой страдает от Ужаса.

Честность: герой держит свое слово, старается не лгать. А это порой очень затруднительно! Следует заметить, что Честность не мешает герою нападать из засады и заманивать врагов в ловушки. Тем не менее, герой *сдержит* слово, данное врагу.

Чужак: герой прибыл издалека или не принадлежит к человеческой расе. И если языковой барьер он успешно

преодолеет, то понять законы и порядки этих земель он пока не в состоянии. Из-за этого герой постоянно попадает в неудобные или даже опасные для жизни ситуации. А в остальное время на него недоверчиво косятся безработные забулдыги, ученые исподтишка изучают его повадки, а дети пытаются разозлить, чтобы узнать, есть ли у него клыки.

Шарлатан: герой выдает себя за кого-то другого, чтобы получить преимущества (как правило, материальные). Он может представиться истребителем мутантов, врачом, ученым... Иногда это искреннее заблуждение – например, герой считает себя чудотворцем или телепатом. Но чаще герой водит окружающих за нос вполне сознательно: продает ли он «омолаживающие» таблетки, «предсказывает» ли будущее, «призывает» ли дождь на иссушенные поля. И обычно все идет хорошо... до тех пор, пока правда не вскроется.

Эгоизм: герой ставит свое благополучие и комфорт превыше всего. Это не означает, что герой злой. И, однако, порой он совершает вещи, которые кажутся окружающим злодейскими или даже чудовищными. Например, герой вышвырнет из единственной шлюпки женщин и детей, чтобы спастись с тонущего корабля, а из горящего дома в первую очередь вынесет драгоценности и антиквариат, и лишь потом (наверное) вернется за раненым товарищем. Как ни странно, этот Недостаток не исключает Привязанностей у героя.

Помимо прочего, Атрибуты, Трюки и Недостатки призваны создавать образ героя, пусть и широкими мазками. «Гордая, но слегка Застенчивая Красавица-Прогрессорша с честным лицом и безупречным генофондом» – вполне законченный образ. Или «Офицер-Ветеран, Мастер защиты, Знаток оружия, Пьяница и Грубиян» звучит неплохо, верно? А главное, каждое слово в этих довольно-таки исчерпывающих характеристиках имеет под собой игромеханическую основу и будет работать на игру, так или иначе.

ЯЗЫКИ

В некоторых сюжетах герои встречаются путешественников или сами попадают в далекие страны. В таких случаях у героев может возникнуть желание (или даже насущная необходимость) выучить чужеземный язык.

В начале игры герой знает свой родной язык достаточно хорошо, чтобы говорить и писать на нем (если только у игрока нет других идей на этот счет). В дополнение герой владеет числом иноземных языков, равным своему **МИН**. Каждый язык или наречие сверх этого стоит 1 Очко опыта. Как правило, герой все равно говорит на иноземном языке с акцентом, очевидном для аборигенов.

ЦЕЛИ

Вы можете определить Цели, встающие перед героями в начале игровой встречи. Выбранная Цель может стать как сюжетным стержнем вашей истории, так и побочной (но от этого не менее интересной) линией.

Игрок может выбрать 1 Цель своего героя в начале игровой встречи. Если герою удастся успешно выполнить ее, он получает 1 дополнительное Очко опыта и может тут же взять новую Цель. Выполнение Цели может занять какое-то время, не исключено, что для этого понадобится несколько игровых встреч.

Цель может быть не только личной, но и общей. В этом случае она служит сюжетным стержнем и Очки опыта за ее выполнение начисляются всем героям, участвующим в истории.

НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ ОПЫТА

Герой немедленно получает 1 Очко опыта, если он:

- Принял влияние другого героя или статиста (подробнее об этом читайте в части «Социальные взаимодействия»).

– Достиг одной из своих Целей. Герой может выбрать новую Цель, если к этому располагает контекст ситуации.

Герой получает 1 Очко опыта в конце игровой встречи за каждое выполненное условие. Многократное выполнение одного и того же условия не приносит герою дополнительных Очков опыта.

- Герой столкнулся с проблемой, вызванной Капризом Судьбы.
- Герой использовал Ход Судьбы.
- Герой использовал Уникальный ход своего Атрибута.
- Герой использовал достоинства своего Атрибута.
- Герой использовал свой Трюк.

РАЗВИТИЕ ГЕРОЯ

После начала игры герой может потратить заработанные Очки опыта следующим образом:

- Повысить уровень любого Навыка на 1, потратив 1 Очко опыта.
- Повысить Богатство на 1, потратив 1 Очко опыта.
- Изучить новый язык или наречие, потратив 1 Очко опыта.
- Научиться обращению с новым оружием, потратив 2 Очка опыта.
- Повысить на 1 максимальные Единицы Здоровья, потратив 2 Очка опыта.
- Изучить Трюк, потратив 5 Очков опыта.
- Повысить на 1 любую Основную или Вторичную характеристику, потратив 5 Очков опыта.
- Получить любой Атрибут, потратив 10 Очков опыта.

Повышение Основных характеристик приводит к повышению Вторичных. Например, если герой приобрел 1 единицу Выносливости, то его ЕЗ также вырастут.

Новые способности не могут взяться из ниоткуда. Чтобы отобразить развитие героя, есть два способа:

1) Вы можете исходить из уже существующих внутриигровых фактов. Например, прежде чем приобрести Атрибут «Гражданин убежища», герой проявил себя перед Первым гражданином и заслужил гражданство... или же просто купил за внушительную сумму денег. Если герой увеличивает Богатство или Владение оружием, то перед этим он разумно распоряжался своими средствами и принимал участие в битвах.

2) Вы можете создать факт, договорившись с мастером и соигроками о логичном внутриигровом обосновании приобретения вашего героя. Например, в случае атрибута «Гражданин убежища» герой может оказаться потерянным родственником действительных граждан, повышение Богатства произошло за счет выигрыша на скачках, а Владение оружием улучшилось благодаря тренировкам, на которые герой тратил свободное время между игровыми встречами.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: БОГАТСТВО И СНАРЯЖЕНИЕ

Здесь подробно рассказывается о клинках, пушках, броне, тачках, ездовых тварях, лекарствах и о том, как использовать все это *на полную*. Вы узнаете, как выгодно обменять всякую рухлядь на действительно полезные штуки, о том, как скоро они выходят из строя, где их можно и где нельзя применять.

БОГАТСТВО

После Катастрофы деньги превратились в цветные бумажки, кое-как годящиеся для растопки, самокруток и, если под рукой не случилось газеты или лопуха — для личной гигиены. Ценность предмета в разрушенном мире определяется его редкостью или полезностью. Но люди все так же любят украшения, красивую одежду, теплый мех и блестящие штучки. Богатство героев представляет собой ходовые товары для обмена — табак, алкоголь, лекарства, запасные детали, украшения, непристойные открытки и другие подобные предметы.

В ходе игры Богатство может возрастать или уменьшаться.

Изначальный уровень Богатства героя — 5, минимальный уровень Богатства — 0.

Ценность (Ц): отражает абстрактную обменную ценность предмета или услуги.

Богатство и Бартер: герой может прибавить к Ц обмениваемых им предметов свое Богатство, или даже использовать при сделке только Богатство. Герой теряет Богатство в соответствии с таблицей Торга.

Таблица Торга				
Впечатление статиста на момент начала торга	Мирный торг	Торг с позиции силы	Потери Богатства	Курс Бартера (Ц предмета героя / Ц предмета статиста)
Враждебность	30 + Вл цели	25 + Вл цели	5	5 / 1
Остракизм	25 + Вл цели	20 + Вл цели	4	4 / 1
Настороженность	20 + Вл цели	15 + Вл цели	3	3 / 1
Нейтралитет	15 + Вл цели	10 + Вл цели	2	2 / 1
Доброжелательность	10 + Вл цели	10 + Вл цели	1	1 / 1
Восторг	10 + Вл цели	10 + Вл цели	0	1 / 2
Очарование	5 + Вл цели	5 + Вл цели	0	1 / 3

Пополнение Богатства: чтобы увеличить Богатство, герой может потратить Очки опыта. Потратив 1 Очко опыта, герой увеличивает Богатство на 1. Также герой может обменять предмет на всякую полезную при торге мелочевку. Герой прибавляет к своему Богатству 1/5 Ц предмета. Таким образом, обменивать предметы с Ц меньше 5 просто не имеет смысла!

Этот результат не может быть улучшен при помощи Торговли или иными способами. Как правило, предметы, которые необходимы герою для увеличения Богатства, приходится добывать в нескольких местах, что вызывает неизбежные потери. Или герой разбирает вещь на детали и запчасти, далеко не все из которых можно выгодно обменять впоследствии.

Ценность и величина Осечки: понизьте Ц предмета на 1 за каждую единицу Осечки после 5. Например, дробовик без свойства «Новый» имеет Ц 15 и Осечку 5. Если в результате длительного использования Осечка дробовика возрастет до 9, его Ц понизится до 11.

Бартер: когда-нибудь возрождение государств снова вдохнет смысл в *ассигнации* и *банковские билеты*, а кое где вновь начнут чеканить серебряные и золотые монеты, но... До тех пор, пока молодая цивилизация не заявит свои права на пустоши (и десяток-другой лет после), абсолютное большинство разумных существ предпочтет Бартер.

Совершая Бартер, герой получает обменивает свои предметы по курсу из таблицы Торга. Например, Выживальщик желает приобрести топливо для своей машины у торговца, который Нейтрально настроен к нему. Ц литра топлива — 5. Выживальщик желает запасти топливо впрок, и выменивает 4 литра (общая Ц — 20). За топливо он должен отдать предметы с суммарной Ц 40 или больше. Наверняка в такие моменты Выживальщик всерьез задумывается о покупке четверки лошадей...

Поторгуемся?: герои с навыком Торговли могут торговаться для получения более выгодного курса Бартера. Совершите проверку Торговли против целевой сложности из таблицы Торга. В случае успеха герой улучшает Впечатление статиста и условия сделки на 1 категорию. За каждые дополнительные 5, на которые герой преуспел в проверке, он улучшает Впечатление статиста (и условия сделки) на 1 категорию дополнительно.

Например, герой торгуется с Настороженным статистом с Волей 5. За каждые 3 единицы Ц предметов героя статист предлагает ему 1 единицу Ц. Если герой применит в сделке свое Богатство, он потеряет 3 Богатства — не самая выгодная сделка! Чтобы улучшить Впечатление статиста и получить более выгодные условия торга, герой должен преуспеть в проверке Торговли против 15 + Воля статиста (5). Если герой получит результат 20, то на время торговли статист будет Нейтрален и предложит лучшие условия. Если герой получит результат 25, то статист будет Доброжелателен во время совершения сделки!

Разумеется, после окончания торга статист вновь будет иметь о герое то Впечатление, которое имел до его начала. Если при торговле статист использовал переговоры с позиции силы, фактически вынудив статиста торговать, то Впечатление статиста понижается на 1 категорию. В зависимости от того, насколько ухудшилось Впечатление статиста после окончания торга, он проглотит обиду, пожалуется шерифу, вызовет ополченцев,

полицейских, или даже соберет друзей и соседей для старого доброго линчевания!

Совместные покупки: герои могут скинуться на дорогие покупки и сложить значения своего Богатства. В этом случае совершите одну проверку Впечатления статиста для всей группы в целом, используя наихудший показатель Обаяния. *Каждый* из героев теряет Богатство в соответствии с Впечатлением статиста.

Доступность товаров и услуг: далеко не всегда герои могут приобрести необходимое, даже если есть чем расплатиться. Если требуется выяснить, есть ли в продаже нужные героям товары или услуги, совершите проверку Неприятностей.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Статист охотно продаст товар или возьмется за услугу – он не испытывает в товаре недостатка, а услуга не слишком его обременяет.
13-18	Несколько экземпляров товара есть в продаже. Статист возьмется за услугу, если его труд будет достойно оплачен.
7-12	Статист владеет товаром или необходимыми для услуги навыками, но не желает продавать товар и оказывать услугу. Возможно, героям удастся убедить или заставить его...
1-6	У статиста нет необходимого товара и навыков.

ИЗНОС

В разрушенном угасающем мире все рано или поздно выходит из строя. Если устройство интенсивно используется (что включает в себя езду на автомобиле на предельных скоростях, длительную стрельбу очередями, работу на мощностях, близких к максимальным), или используется не по назначению (что включает в себя езду на автомобиле по пересеченной местности и проламывание черепов прикладом), совершите проверку Износа в конце сцены. Обычное использование устройства – пяток

выстрелов из револьвера, очередь из штурмовой винтовки, или езда на машине без спешки и головокружительных маневров, не приводят к проверке Износа.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Надежная штука! Устройство счастливо избежало неполадок и может быть использовано в дальнейшем.
13-18	Заело! Небольшая проблема в механизме. Любой герой разберется с ней за 10 минут. Совершите проверку Ремонта против 15. В случае провала проверки устройство может использоваться в дальнейшем, но его Осечка возрастает на 1.
7-12	Заклинило! Серьезная проблема в механизме. Любой герой решит ее за полчаса. Совершите проверку Ремонта против 20. В случае успеха проверки устройство может использоваться в дальнейшем, но его Осечка возрастает на 1. В случае провала проверки устройство может использоваться в дальнейшем, но его Осечка возрастает на 2.
1-6	Куча хлама! Вездесущая пыль, скверный уход, неумелые и неуместные модификации и отсутствие запчастей привели к закономерному результату. Устройство не может быть использовано в дальнейшем. Разве что, в качестве источника запчастей. Герой может разобрать устройство и прибавить к своему Богатству 1/10 Ц устройства.

Другого нет: абсолютное большинство предметов, попадающих в продажу, либо изготовлено кустарно и с нарушениями в технологическом процессе, либо изрядно одряхлело. Все предметы без свойства «Новый» имеют Осечку 5.

Из спичек и желудей: патроны, снаряды и другие расходники вроде дизельного топлива или атомных батареек, без свойства «Новый» приводят к проверке Износа устройства в конце сцены.

Из дерьма и палок: если расходники для устройства изготовил Мусорщик, совершите проверку Износа с Помехой.

Ломай меня полностью: если в конце сцены устройство должно совершить несколько проверок Износа по разным причинам, сделайте в конце сцены лишь 1 проверку, но добавьте 1 Помеху за каждую проверку после первой. Например, автомобиль движется на максимальной скорости (проверка Износа) по пересеченной

местности (проверка Износа), а топливо не имеет свойства «Новое» — его набодяжил Мусорщик (проверка Износа и Помеха за расходник, изготовленный Мусорщиком). В этом случае автомобиль совершает проверку Износа с 2 Помехами. Не забывайте, что Помех может быть не больше 2 на один бросок.

Новые предметы: предмет абсолютно новый — извлечен из хранилищ или изготовлен с использованием древних технологий. Проверки Износа предмета могут быть переброшены. Свойство пропадает, как только у предмета появляется свойство Осечка 5 или выше. Обратите внимание, что если Осечка предмета опускается ниже 5 (например, благодаря Отладке Техника), то он не становится Новым! Повысьте Ц Нового предмета на 5.

Редкие предметы: после катастрофы предмет в рабочем состоянии не так просто найти. Повысьте Ц Редкого предмета на 5.

КОНТРОЛЬ ЗА ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ОРУЖИЯ, ДОСПЕХОВ И СПЕЦИАЛЬНОГО ОБОРУДОВАНИЯ

Свойства, ограничивающие использование оружия, действуют лишь на территориях, правительство которых обладает достаточными ресурсами для контроля. Как правило, этот контроль осуществляется вооруженным ополчением, полицией и/или при участии технических средств наблюдения — металлодетекторов и видеокамер.

Разрешение (р): снаряжение может быть приобретено любым гражданином при наличии разрешения на ношение и применение.

Ограниченное применение (о): для получения разрешения на ношение и использование снаряжения требуется специальная подготовка и должность — как правило, в силовых структурах. Образцы такого оружия распространены, но не слишком.

Военный образец (в): снаряжение может открыто использоваться лишь военными, находящимися при исполнении.

Нелегальное (н): в эту категорию включены кустарно измененные или изготовленные виды оружия и прочего снаряжения — например, охотничьи карабины, переделанные в скорострельные, газовые пистолеты, переделанные в боевые, обреза. Если владелец попадет в руки представителей власти, его ждут серьезные неприятности.

ОРУЖИЕ

Порой от выбора оружия зависит жизнь или смерть героя. Впрочем, иногда оружие — всего лишь деталь социального статуса или стильное дополнение к костюму.

Бонус к Повреждениям (БПв): опытный боец опасен сам по себе. Однако большинство воинов предпочитают иметь при себе оружие. Оружие дает Бонус к Повреждениям, который прибавляется к Доблести и Меткости. Бонус постоянен и зависит от выбранного оружия. Чем он больше, тем смертоноснее оружие в умелых (или даже не очень умелых) руках.

Дистанция поражения: в бою герой может атаковать противника в одном метре от себя (в соседней клетке, если используется масштабная карта). У дальнобойного оружия есть две дистанции — Ближняя, на которой оружие наиболее опасно, и Дальняя, предельная дистанция, на которой возможно поражение цели. Как правило, БПв на Дальней дистанции ниже, чем на Ближней, иногда значительно.

Бонус/Штраф размера и дистанция поражения: чем больше существо, тем проще ему атаковать цели, не стоящие к нему вплотную. Совершая вооруженные атаки в ближнем бою, существо прибавляет свой БШР к дистанции поражения, а оружие получает свойство «Длинное». Например, двуручный меч в руках Большого мутанта будет иметь дистанцию поражения 2. БШР не может

понизить дистанцию поражения до 0, то есть даже кинжал в руках Маленького карлика будет иметь дистанцию поражения 1.

Минимальная Сила (минСл): для успешного использования оружия нужно быть сильным. Хилый герой не натянет лук и не рубанет двуручным топором как следует. МинСл для использования оружия указана в его параметрах. Если герой не имеет достаточной Силы для использования оружия, то все атаки им он совершает с Помехой. Герой, не имеющий достаточной Силы, не может сражаться Громоздким оружием вообще. Конечно, он вполне способен размахивать им и даже выглядеть при этом угрожающе, но нанести ущерб может разве что случайно (например, если герой Неуклюжий).

Сложность приобретения (СП): абстрактная стоимость оружия.

Единицы Здоровья (ЕЗ) оружия = $\lfloor 1/2 \text{ минСл} \rfloor$. Например, двуручный меч имеет 6 ЕЗ. Если у оружия несколько параметров минСл, используйте наибольший для определения ЕЗ.

Прочность (Прч) оружия = $\lfloor 1/2 \text{ ЕЗ оружия} \rfloor$. Оружие имеет показатель Прочности. Прочность вычитается из ЕЗ, которые теряет предмет.

Владение различными видами оружия: видов оружия великое множество. Редкий воин обладает талантом (и временем для тренировок), позволяющим освоить их все. К тому же во многом это вопрос привычки — порой даже два вроде бы похожих пистолета ощущаются по-разному, если одним из них герой пользовался полжизни, а другой лишь вчера взял в руку.

В начале игры герой должен выбрать число видов оружия, которыми он умеет пользоваться, равное **$\lfloor 3 + \text{МИН} \rfloor$** . Этот набор сам по себе немало расскажет о герое — откуда он, почему научился

владеть именно этими видами оружия и именно в таком сочетании. Не упускайте шанс добавить образу глубины! При использовании любого оружия, которого нет в перечне, герой получает Помеху при проверке Доблести и Меткости. Чтобы научиться владеть оружием в полной мере и избавиться от Помехи, герой должен потратить 2 Очка опыта. Это может отображать долгие упражнения, которыми герой изнурял себя, пока друзья посиживали в кабаках, либо понимание общих принципов действия оружия или даже внезапное озарение, если это не идет в разрез с настроением вашей истории.

Не забывайте, что если герой не распределил Очки опыта во Владение оружием, Рукопашный бой или Стрельбу, то соответствующие проверки Доблести и Меткости совершаются им с Помехой. То есть если в руках такого героя оказалось незнакомое оружие, он получает 2 Помехи!

Безоружные атаки и БПв: безоружные атаки любых типов — пинки, укусы удары, имеют **БПв = $|-2 \pm \text{БШР}|$** , КУ 20 и наносят Дробящие Пв. По усмотрению мастера клювы, когти, клыки, рога и копыта могут дать бонус к БПв и изменить тип Пв атак безоружного существа!

Размер существа	БПв безоружной атаки
Крошечный	-4
Маленький	-3
Средний	-2
Большой	-1
Огромный	0
Громадный	+1

Импровизированное оружие: может обладать любыми свойствами и типом Пв. Например, вилы Длинные и Колющие, а оглобля Громоздкая и Дробящая. Как правило, большинство Импровизированного оружия *напоминает* боевое. Из разбитой пивной кружки получится превосходный кастет, а из дамской

сумочки — цеп. Обычно БПв, Прочность и ЕЗ импровизированного оружия ниже, чем у его боевого аналога.

Удары плашмя: абсолютное большинство видов рубящего и колющего оружия можно использовать для ударов плашмя. Это редко имеет смысл в бою насмерть, но неплохо работает в тех случаях, когда противник хорошо защищен от колющих или режущих атак, а также если требуется захватить его относительно невредимым. Удары плашмя наносятся с Помехой и имеют Дробящие Пв. Дальнобойные атаки также могут использовать это правило — стрелок пускает стрелу или пулю вскользь. Удары плашмя могут (но не обязаны) следовать правилам Несмертельных Пв.

Несмертельные Повреждения: иногда героям требуется захватить противника живьем. Для этих ситуаций идеально подходит оружие, наносящее Дробящие Пв. При атаке таким оружием герой может нанести Несмертельные Пв, равные **[1 + ММд/Врачевание (Мд)]**. Игрок должен объявить, что герой наносит Несмертельные Пв.

Несмертельные Пв отнимаются от общего числа ЕЗ жертвы и могут привести к Опасной ране и прочим эффектам. Сломанные и отрубленные благодаря Несмертельным Пв конечности считаются вывихнутыми, если наносящий Повреждения герой того пожелает. Все КУ, нанесенные героем, вызывают Оглушение. Если атака героя приводит к смерти жертвы, он может объявить, что жертва потеряла сознание и осталась жива. Потерянные от Несмертельных Пв ЕЗ восстанавливаются со скоростью 1 ЕЗ за 10 минут отдыха (даже если отдых — это лежание на холодной земле со связанными руками и ногами).

Когда при ударе жертва получает и Несмертельные, и обычные Пв, это может привести к Смерти или Перелому, если Мудрость или Врачевание наносящего удар героя недостаточно высоки!

Боеприпасы и их Ценность: оружие без боеприпасов — всего лишь бесполезный кусок металла. Ценность 10 зарядов для любого вида оружия и 1 заряда для Противотанкового оружия равна **|Ц оружия — 10|**. Стоимость 1 заряда для любого оружия, кроме Противотанкового равна **|Ц оружия — 15|** (минимум 1 Ц).

Если детальный учет ресурсов не соотносится с настроением вашей истории, руководствуйтесь здравым смыслом. Герои вряд ли имеют при себе больше 10–20 стрел, болтов или пуль — большее количество неудобно переносить, тем более, зачастую существует возможность пополнить боеприпасы между сценами. Впрочем, если игроки специально оговаривают, что герои берут с собой *достаточно* снарядов, для истощения этих ресурсов понадобится действительно масштабное сражение!

Огонь на подавление: этот режим стрельбы может использовать любое оружие со Скорострельностью 5 и выше. Герой поливает свинцом небольшой пяточок земли, не заботясь о точности. Герой может выбрать число смежных областей площадью 1x1 метр, не превышающее Скорострельность оружия, и совершить атаку с БПв оружия, модифицированным за дальность в случае необходимости. Атака совершается с 2 Помехами и Осечкой 5. Если оружие уже имеет параметр Осечки, используйте наибольший. Все существа, находящиеся в выбранных областях, получают Повреждения, если герой поразил их Защиту. В этом режиме оружие расходует 10 зарядов (даже если его фактическая Скорострельность ниже). Ведущий Огонь на подавление герой не может выбирать Зоны поражения.

Единицы Здоровья оружия = $1/2$ минСл, необходимой для его использования. Например, двуручный меч имеет 6 ЕЗ. Если у оружия несколько параметров Минимальной силы, используйте наибольший для определения ЕЗ.

Прочность оружия = 1/2 ЕЗ оружия. Оружие имеет показатель Прочности. Например, двуручный меч с 6 ЕЗ имеет Прочность, равную 3. Прочность вычитается из Единиц Здоровья, которые теряет предмет.

Ценность оружия (Ц): абстрактная ценность оружия при бартере.

СВОЙСТВА ОРУЖИЯ

Возврат Х: при выпадении Х или большего числа во время проверки Меткости оружие не только наносит Повреждения, но и возвращается в руку к владельцу.

Винтовка: за каждый пропуск Очереди во время Прицеливания шанс Критического удара возрастает на 1. Максимальный бонус к КУ не может превышать **МИн** героя (минимум +1).

Громоздкое оружие: используется с Помехой в тесных помещениях и густых зарослях. Герой не может использовать Громоздкое оружие лежа (исключения из этого правила — Громоздкие виды огнестрельного оружия). Если оружие одновременно и Громоздкое, и Длинное, герой получает 2 Помехи.

Двуручное оружие: требует 2 рук для использования.

Длинное оружие: позволяет атаковать врага в 2 метрах от героя. Цели, находящиеся ближе, герой атакует с Помехой. Длинное оружие используется с Помехой в тесных помещениях, густых зарослях и других подобных условиях.

Импровизированное оружие: может обладать любыми свойствами и типом Повреждений. Например, вилы Длинные и Колющие, а оглобля Громоздкая и Дробящая. Как правило, большинство Импровизированного оружия *напоминает* боевое. Из разбитой пивной кружки получится превосходный кастет, а из дамской сумочки — цеп. Для использования Импровизированного оружия нужна минимальная сила на 2 больше, чем для использования его боевого аналога, а Повреждений такое

оружие наносит на 2 меньше. При этом Единицы Здоровья и Прочность Импровизированного оружия зачастую меньше, чем у его боевого аналога.

Кавалерийское: удвойте успешно нанесенные Повреждения, если герой верхом и применяет Атаку с разбега.

Кастет: позволяет использовать как Навык Рукопашного боя, так и Навык Владения оружием.

Кувалда: если нанесенные Повреждения превышают модификатор Сл атакованного существа, оно падает. Большие существа падают, если нанесенные Повреждения превышают их модификатор Сл более, чем в два раза, Огромные — если нанесенные Повреждения превышают их модификатор Сл более, чем в три раза, Громадные — если нанесенные Повреждения превышают их модификатор Сл более, чем в четыре раза. Если оружие с этим свойством используется в одной руке, увеличьте необходимые для падения Повреждения в два раза. То есть для того, чтобы сбить с ног существо Среднего размера, понадобится превысить модификатор его Сл более, чем в два раза.

Легкое оружие: позволяет совершать серии молниеносных выпадов и эффективно атаковать с оружием в двух руках.

Магазин X: оружие игнорирует свойство «Перезарядка», пока в его магазине есть снаряды.

Метательное оружие: обычно падает в область, в которой находилась цель. Оно может быть поднято и использовано повторно.

Оружие, не предназначенное для метания, может быть брошено с Помехой. Максимальная дистанция для броска такого оружия — 5. Подразумевается бросок, наносящий цели Повреждения, а не его максимальная дальность в принципе.

Если для вашей истории важно, на какую предельную дистанцию герой может метнуть предмет (например, при метании гранаты), то она равна **|Сл героя × 3 — вес предмета в килограммах|** метров. Разделите результат на вес предмета в килограммах (минимум 1), если он не предназначен для метания. Например, герой с 10 Силой

сможет метнуть двуручный топор весом в 5 кг на $(10 \times 3 - 5) \div 5 = 5$ метров. Используйте Мт для попадания в некую конкретную область. В подобных случаях, пятачок земли 1×1 метр имеет БАЗщ 10. Разумеется, при броске на предельную дистанцию атака совершается с Помехой.

Надежное: благодаря простоте конструкции оружие устойчиво к Износу. Проверки Износа совершаются с Преимуществом. Все оружие ближнего боя обладает этим свойством.

Огнемёт: при атаке огнемёт поражает все объекты, находящиеся на линии между стрелком и целью атаки. Совершите только одну проверку Меткости и определите повреждения для всех пораженных объектов, исходя из нее. В случае выпадения КУ его эффекты применяются ко всем объектам, пораженным огнеметом.

Отдача: герой должен отказаться от Перемещения, если желает выпустить из оружия с этим свойством 5 или больше зарядов.

Осечка X: во время проверки Доблести или Меткости при выпадении числа, равного или меньшего X, атака не наносит Повреждений, даже если герой поразил Защиту противника. Это правило описывает ситуации, при которых оружие работает не так, как ожидалось (или не так, как задумывалось создателями). Дешевый меч гнется при ударе, гнилая тетива не тянется или лопаются, подмокший порох не загорается. Большинство осечек обусловлены конструктивными особенностями оружия, его дешевизной или тем, что оно сделано на скорую руку, но отсутствие ухода, небрежное обращение и различные внешние факторы могут придать это свойство вполне надежным образцам.

Перезарядка: для перезарядки оружия с этим свойством герой должен отказаться от Действия или Перемещения. Оружие не может использоваться с Быстрой атакой. Арбалеты и пороховое оружие требуют 2 рук при перезарядке.

Потайное: герой получает Преимущество на проверки Скрытности при попытках спрятать оружие.

Противотанковое: оружие предназначено для поражения тяжелобронированных целей. У остальных не так уж много шансов пережить попадание из него. Используйте обычные правила для нанесения Повреждений, используя указанный БПв оружия.

Если цель поражена и должна получить Пв, совершите проверку Неприятностей. Отнимите от результата 1 за каждую единицу, на которую стрелок преодолел Защиту цели.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
1-6	Героя зацепило снарядом. Он теряет все свои ЕЗ.
7-12	Героя задело осколками или взрывом. Он теряет 1/2 своих ЕЗ.
13-18	Героя слегка зацепило. Он теряет 1/4 своих ЕЗ.
19-20	Героя обдало грязью, травой, мелкими камушками (и, возможно, останками тех, кому повезло меньше), но в остальном он невредим

Пулемет: оружие не приспособлено для одиночных выстрелов. Если герой использует оружие для поражения нескольких целей, то должен выпустить минимум 3 пули в каждую.

Скорострельность X: дистанционное оружие с этим свойством способно выпускать множество снарядов сразу или один за другим. X — число выстрелов, которое герой может произвести за время своего Действия. Скорострельное оружие может использоваться двумя способами — для поражения одной цели или нескольких. При использовании скорострельного оружия герой не может одновременно поразить число целей, превышающее его модификатор Мудрости +1 (минимум 2 цели).

Если Скорострельное оружие используется против одной цели, повысьте БПв оружия на 1 за каждый снаряд после первого, выпущенный по ней. Например, пистолет имеет БПв +2 и Скорострельность 3. Если герой трижды стреляет из пистолета в одну цель, БПв пистолета возрастает до +4.

Если оружие используется для поражения нескольких целей, проверка Меткости совершается с Помехой. Совершите одну проверку Меткости для всех выстрелов (отдельные проверки для каждого выстрела возможны при предварительной договоренности игроков и мастера). Эффекты КУ применяются только к одному из противников по вашему выбору. Например, из пистолета герой может выпустить 1 пулю в одну цель и 2 в другую. Первый выстрел будет иметь БПв +2, другой – БПв +3. Проверка Меткости будет совершаться с Помехой.

Герой может совершать Быструю атаку скорострельным оружием с обычными ограничениями. При этом Помехи суммируются, но их, как обычно, не может быть больше двух.

Когда герой атакует несколько целей и выбирает различные Зоны поражения, для всех бросков используется наибольший штраф, если только отдельные проверки Меткости по каждой из целей не оговорены заранее.

Снайперское: при стрельбе на дальнюю дистанцию оружие игнорирует штрафы Зон поражения, если герой проводит Прицеливаясь хотя бы один полный Круг. При стрельбе на ближней дистанции герой получает Помеху.

Сошки (с): оружие оснащено сошками для стрельбы с упора. Если носитель имеет возможность установить сошки на какую-либо поверхность, используйте значение Минимальной силы с пометкой (с), в противном случае используйте значение после черты. Если у оружия нет значения Минимальной силы без символа (с), значит, стрельба с рук невозможна.

Удавка: этим правилом обладает любое оружие, достаточно гибкое, чтобы захлестнуть шею противника. Для применения свойства необходимо две руки. Оружие может использоваться для Захватов. Удвойте Повреждения, успешно нанесенные в шею при Захвате. Существа, чьи ЕЗ опустились до 0 в результате Повреждений, нанесенных Захватом Гарротой в шею, теряют сознание, а не умирают, если атакующий того пожелает. Существа,

у которых Бонус к защите от доспеха (но не щита) составляет 6 или больше, не могут быть атакованы гарротой – их шея надежно защищена.

Универсальное оружие: может использоваться в 1 или 2 руках. Смена хвата является Быстрым действием. Бонус к Повреждениям и минимальная сила указаны для одной и двух рук через запятую.

Упредительный удар: если противник входит в зону поражения оружия, герой может потратить Быстрое действие и провести внеочередную атаку по нападающему или его скакуну. Обратите внимание, что выход из зоны действия оружия и передвижение в ней не провоцируют Упредительный удар.

Хрупкое: из-за особенностей конструкции оружие уязвимо к самым незначительным повреждениям и не предназначено для парирования и блокирования. Ополовиньте ЕЗ оружия, до минимума в 1. Обратите внимание, что при этом Прочность оружия может достигнуть 0!

Цеп: игнорирует бонус щита (хотя может заявлять щит как область поражения).

Символ «*» обозначает качества оружия, не указанные в таблице, не входящие в унифицированный перечень Свойств и перечисленные в описательном блоке. **Символ «Ф»** обозначает оружие или свойства, уместные лишь в фантастическом антураже

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Название	Свойства	БПв	Тип Повреждений	Минимал ьная Сл	Шанс КУ	Ц	Вес
Удар кулаком (пинок, укус и т.п.)	Легкое	-2	Дробящие	-	20	-	-
Удар прикладом	Громоздкое	0	Дробящие	10	20	-	-
Удар рукоятью пистолета	Легкое	0	Дробящие	9	20	-	-
Шипы на доспехе	-	0	Колющие	-	20	10	-
Бензопила*	Двуручное, Громоздкое, Кувалда	+6	Дробящие	17	19-20	14	10
Циркулярная пила*	Громоздкое, Универсальное	+3,+4	Рубящие	13, 11	19-20	12	4
Огнетушитель*	Двуручное, Громоздкое	+2	Дробящие	14	20	6	5
Тонфа*	Легкое	0	Дробящие	7	20	5	0.5
Шокер*	Магазин 10, Перезарядка	-2	Электрические	5	12-20	10	-
Блэкджек*	Потайной	-1	Дробящие	5	20	-	-
Кастет	Легкое, Кастет	0	Дробящие	6	20	1	-
Щит	-	0	Дробящие	Особая	20	-	-
Шипы на щите	-	+1	Колющие	Особая	20	5	-
Кинжал	Легкое, Метательное	0	Колющие/Рубящие	7	19-20	3	0.5
Короткий меч	Легкое	+1	Колющие/Рубящие	9	19-20	6	1
Меч	-	+2	Колющие/Рубящие	10	19-20	7	1.5
Полторный меч или катана	Универсальное	+2,+3	Рубящие, Колющие	11, 10	19-20	10	2.5
Двуручный меч	Двуручное, Громоздкое	+4	Колющие/Рубящие	12	19-20	10	3.5
Метательный топорик	Легкое, Метательное	+1	Рубящие	10	20	3	1
Топор	Универсальное	+2,+3	Рубящие	12, 11	20	4	2
Двуручный топор	Двуручное, Громоздкое	+5	Рубящие	14	20	6	5
Кистень	Удавка, Цеп	+1	Дробящие	11	20	3	1
Боевой цеп	Двуручное, Громоздкое, Цеп	+3	Дробящие	13	20	6	3
Посох*	Универсальное	0,+1	Дробящие	10, 8	20	1	2
Дротик	Метательное, Универсальное	0,+1	Колющие	11, 9	20	3	1
Копье	Длинное, Универсальное, Упредительный удар	+1,+2	Колющие	12, 10	20	4	2
Чекан	Кувалда, Громоздкое, Универсальное	+1,+2	Дробящие/ Колющие	14, 13	20	6	4
Кувалда	Кувалда, Двуручное, Громоздкое	+3	Дробящие	15	20	3	6
Боевой молот	Кувалда, Двуручное, Громоздкое	+5	Дробящие	17	20	7	8
Шашка	Кавалерийское, Легкое	0	Колющие/ Рубящие	9	19-20	5	1
Дубина	Универсальное	0,+1	Дробящие	11, 10	20	-	1.5
Большая дубина	Двуручное, Громоздкое	+2	Дробящие	13	20	1	4
Булава	Универсальное	+1,+2	Дробящие	13, 11	20	4	2
Кнут*	Громоздкое, Длинное, Удавка, Цеп	-1	Дробящие	10	20	5	2
Цепь*	Громоздкое, Длинное, Удавка, Универсальное, Цеп	+1,+2	Дробящие/ Рубящие	15, 13	20	9	5
Лассо*	Громоздкое, Длинное, Метательное, Удавка	-2	Дробящие	10	20	2	3
Гаррота*	Двуручное, Удавка	-2	Дробящие	8	20	1	-

***Бензопила:** не имеет свойства «Надежное». При выпадении Осечки бензопила глохнет, и ее БПв понижается на 2. Чтобы завести ее, требуется Быстрое действие. Топливо для бензопилы имеет Ц

1 за каждую сцену работы.

***Циркулярная пила:** не имеет свойства «Надежный». При выпадении Осечки циркулярная пила глохнет, и ее БПв понижается на 2. Чтобы завести ее, требуется Быстрое действие. Топливо для циркулярной пилы имеет Ц 1 за каждую сцену работы.

***Огнетушитель:** не имеет свойства «Надежный». Вооруженный огнетушителем герой может совершить атаку пеной однажды за сцену. Атака имеет БПв -2, не наносит Повреждений и совершается с Помехой. Цель атаки Ослеплена на число Очередей, равное величине, на которую герой преуспел в проверке Доблести. Обратите внимание, что герой не должен выбирать целью глаза – пена так или иначе попадет в них. Перезарядка огнетушителя имеет Ц 2. При выпадении Осечки огнетушитель разряжается, никому не причиняя вреда.

***Тонфа:** если вооруженный двумя тонфами герой выбирает Защитную стойку, враги атакуют его с 2 Помехами.

***Шокер:** жертва должна преуспеть в проверке Вн против 5, или потерять сознание. Жертва не получает Повреждений от атаки, но каждая 1, на которую атакующий прошел Доблесть, повышает сложность проверки на 1.

***Блэкджек:** может наносить несмертельные Повреждения в неограниченном количестве.

***Посох:** если вооруженный посохом герой выбирает Защитную стойку, враги атакуют его с 2 Помехами.

***Кнут:** дает Преимущество при Сбивании с ног и Разоружении, позволяет проводить Захват. Удары кнута очень болезненны. Если удар приходится в руку и наносит больше Пв, чем Воля жертвы, жертва роняет все, что держала в этой руке.

***Цепь:** дает Преимущество при Сбивании с ног, а также позволяет Разоружать и проводить Захват.

***Лассо:** может наносить Несмертельные повреждения в неограниченном количестве, дает Преимущество при Сбивании с ног и Разоружении, а также позволяет проводить Захват.

Совершив успешный Захват с помощью лассо, герой может повалить жертву или подтянуть ее к себе, преуспев в проверке Силы, Ловкости или Атлетики (Сл, Лв) против **|10 + модификатор Силы жертвы|**. Жертва падает, либо приближается к герою на число метров, равное величине успеха проверки (но не больше, чем на модификатор Силы или Ловкости героя). Прибавьте 5 к сложности проверки за каждую категорию размера больше Среднего и отнимите 5 за каждую категорию размера меньше Среднего. При провале проверки герой выпускает веревку. При Критическом провале проверки герой падает. Жертва может разорвать лассо, преуспев в проверке Силы или Атлетики (Сл) против **20**.

***Гаррота:** может наносить Несмертельные Повреждения в неограниченном количестве.

ДИСТАНЦИОННОЕ И МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Название	Свойства	Дистанция	Бонус к Повреждениям	Тип Повреждений	Минимальная Сл	Шанс Критического удара	Ц	Вес
Арбалет	Двуручное, Перезарядка, Хрупкое	Ближняя 30 Дальняя 150	+2 0	Проникающий	7	19-20	10	2
Тяжелый арбалет	Двуручное, Перезарядка, Хрупкое	Ближняя 40 Дальняя 250	+3 +1	Проникающий	10	19-20	14	4
Потайной арбалет*	Перезарядка, Потайное, Хрупкое	Ближняя 10 Дальняя 50	+1 -1	Проникающий	6	19-20	12	1
Гвоздомет	Перезарядка, Скорострельность 3, Магазин 10, Хрупкое	Ближняя 10 Дальняя 30	+1 0	Проникающий	10	19-20	8	5
Лук	Двуручное, Хрупкое	Ближняя 40 Дальняя 200	Модификатор Сл Модификатор Сл-2	Проникающий	11	20	8	1
Короткий лук	Двуручное, Хрупкое	Ближняя 30 Дальняя 100	Модификатор Сл-1 Модификатор Сл-3	Проникающий	10	20	5	0.5
Составной лук	Двуручное, Хрупкое	Ближняя 40 Дальняя 250	Модификатор Сл+2 Модификатор Сл	Проникающий	13	20	15	1.5
Метательный топорик	Легкое, Метательное	Ближняя 5 Дальняя 20	Модификатор Сл+1 Модификатор Сл-1	Рубящий	10	20	3	1
Кинжал	Легкое, Метательное	Ближняя 5 Дальняя 20	Модификатор Сл Модификатор Сл-2	Колющий	7	20	3	0.5
Праща	Потайное	Ближняя 20 Дальняя 50	Модификатор Сл-1 Модификатор Сл-3	Дробящий	9	20	2	-
Духовая трубка*	Потайное, Перезарядка, Хрупкое	Ближняя 5 Дальняя 15	Модификатор Вн-2 Модификатор Вн-3	Проникающий	5	20	3	-
Бумеранг**	Метательное, Возврат 10	Ближняя 10 Дальняя 30	Модификатор Мд Модификатор Мд-2	Рубящий/ Дробящий	7	20	4	1
Дротик	Метательное	Ближняя 10 Дальняя 30	Модификатор Сл Модификатор Сл-2	Колющий	11	20	3	1
Копье	Длинное	Ближняя 5 Дальняя 20	Модификатор Сл+1 Модификатор Сл-1	Колющий	12	20	4	2
Лассо	Громоздкое, Длинное, Метательное, Удавка	Ближняя 5 Дальняя 15	Модификатор Сл-2 Модификатор Сл-4	Дробящий	10	20	2	3

***Потайной арбалет:** сборка или разборка потайного арбалета занимает 5 минут.

***Духовая трубка:** при стрельбе из духовой трубки стрелок не обнаруживает себя при промахе. Если у стрелка есть Трюк Проныра, он не обнаруживает себя даже при успешной атаке.

***Праща,** заряженная необработанным камнем, имеет Осечку 6. Праща, заряженная гранатой, имеет Осечку **[Осечка гранаты +2]**. При

выбросе Критического провала во время проверки Меткости, шнур лопається, а эффекты гранаты применяются к стрелку!

***Бумеранг:** может применяться, как дубина. Используйте статистики дубины в этом случае. В фантастическом антураже бумеранг возвращается к владельцу после броска.

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Название	Свойства	Дистанция	БПв	Тип Повреждений	Минимальная Сл	Шанс Критического удара	Ц	Вес
Ослепляющий лазер*	Громоздкое, Двуручное, Магазин 100, Перезарядка	Ближняя 30 Дальняя 350	0 -2	Огненный	9	20	25в	6
Пистолет	Магазин 15, Перезарядка, Скорострельность 3	Ближняя 10 Дальняя 80	+2 0	Проникающий	8	20	14р	1.5
Крупнокалиберный пистолет	Магазин 10, Перезарядка, Скорострельность 3	Ближняя 15 Дальняя 100	+3 +1	Проникающий	9	19-20	16р	2
Потайной пистолет	Легкое, Магазин 8, Перезарядка, Потайное, Скорострельность 3	Ближняя 10 Дальняя 60	+1 -1	Проникающий	7	20	13р	1
Скорострельный пистолет	Магазин 20, Перезарядка, Скорострельность 10, Отдача	Ближняя 10 Дальняя 100	+2 0	Проникающий	9	20	17о	3
Дерринджер	Легкое, Надежный, Перезарядка, Потайной	Ближняя 5 Дальняя 20	+3 +1	Проникающий	6	20	14р	-
Револьвер	Магазин 6, Надежный, Перезарядка, Скорострельность 2	Ближняя 10 Дальняя 90	+3 +1	Проникающий	9	20	18р	1.5
Крупнокалиберный револьвер	Магазин 6, Надежный, Перезарядка, Скорострельность 2	Ближняя 15 Дальняя 110	+4 +2	Проникающий	10	19-20	19р	2
Потайной револьвер	Легкое, Магазин 6, Надежный, Перезарядка, Потайное, Скорострельность 2	Ближняя 10 Дальняя 70	+2 0	Проникающий	8	20	15р	1
Винтовка	Винтовка, Длинное, Двуручное, Магазин 6, Перезарядка	Ближняя 30 Дальняя 350	+5 +3	Проникающий	10	19-20	16р	3.5
Штурмовая винтовка	Винтовка, Двуручное, Магазин 30, Отдача, Перезарядка, Скорострельность 5	Ближняя 25 Дальняя 300	+5 +3	Проникающий	11	19-20	20о	5
Ружье	Винтовка, Двуручное, Надежное, Перезарядка	Ближняя 30 Дальняя 350	+5 +3	Проникающий	10	19-20	14р	3
Двустволка	Винтовка, Двуручное, Магазин 2, Надежное, Перезарядка, Скорострельность 2.	Ближняя 30 Дальняя 350	+5 +3	Проникающий	10	19-20	16р	3
Пистолет-пулемет	Магазин 30, Отдача, Перезарядка, Скорострельность 10, Универсальное	Ближняя 15 Дальняя 120	+2 0	Проникающий	12/10	20	20о	4
Дробовик	Двуручное, Кувалда, Магазин 5, Перезарядка, Скорострельность 2.	Ближняя 10 Дальняя 50	+5 0	Проникающий	10	18-20	15р	5
Обрез	Двуручное, Кувалда, Магазин 2, Надежное, Перезарядка, Потайное	Ближняя 5 Дальняя 30	+4 0	Проникающий	11	18-20	16н	2.5
Снайперская винтовка	Винтовка, Громоздкое, Магазин 5, Перезарядка, Снайперское	Ближняя 50 Дальняя 700	+5 +5	Проникающий	8с/11	19-20	22о	15

Подствольный гранатомет*	Надежное, Перезарядка	Ближняя 30 Дальняя 300	0 -2	Особый	+2*	20	14в	3
Гранатомет*	Двуручное, Магазин 6, Перезарядка	Ближняя 30 Дальняя 300	0 -2	Особый	10	20	17в	6
Ручной пулемет	Громоздкое, Отдача, Магазин 100, Перезарядка, Пулемет, Скорострельность 7	Ближняя 30 Дальняя 300	+5 +2	Проникающий	15/10с	19-20	23в	20
Станковый пулемет	Перезарядка, Отдача, Магазин 300, Перезарядка, Пулемет, Скорострельность 7	Ближняя 50 Дальняя 400	+6 +3	Проникающий	10с	19-20	25в	40
Базука	Громоздкое, Двуручное, Перезарядка, Противотанковое	Ближняя 10 Дальняя 300	+3 +1	Особый	10	20	15в	4
Огнемет*	Двуручное, Громоздкое, Магазин 15	Ближняя 5 Дальняя 15	+5 +4	Огненный	11	11-20	17в	35

***Ослепляющий лазер:** не наносит Повреждений. Цель атаки Ослеплена на число Очередей, равное величине, на которую герой преуспел в проверке Меткости. Обратите внимание, что герой не должен выбирать целью глаза, так как оружие испускает конус лучей. При выпадении КУ цель слепнет навсегда. Если глаза цели защищены очками со специальным покрытием, атака совершается с Помехой.

***Подствольный гранатомет:** может использоваться вместе с любой винтовкой или дробовиком и повышает МСл оружия на 2, а вес оружия на 3. В остальном действует также, как гранатомет.

***Гранатомет:** это может использовать различные типы гранат. Используйте дистанцию стрельбы гранатомета вместо дальности броска и примените эффекты гранат, описанные в таблице.

ГРАНАТЫ И ПЕРЕНОСНОЕ ПРОТИВОТАНКОВОЕ ОРУЖИЕ

Противотанковое оружие способно в считанные секунды превратить грозную боевую машину в груды тлеющих обломков... или бессмысленно сдетонировать на динамической броне.

Чтобы определить, какие повреждения получила машина, совершите проверку Меткости против ее Защиты со штрафами за Зоны поражения.

Зона поражения	Штраф к Доблести/Меткости
Двигатель	0
Орудие/манипулятор	-2
Ходовая часть/нога	-3
Кабина	-5

Если Защита машины поражена, совершите проверку Неприятностей. Прибавьте 1 за каждую единицу, на которую герой преодолел Защиту машины.

ПОВРЕЖДЕНИЯ МАШИНЫ

Результат проверки Неприятностей	Орудие/манипулятор	Ходовая часть/нога	Двигатель	Кабина
1-6	Кажется, нас заметили...	Даже не притормозил...	Эта штука крепче, чем выглядит...	А это точно была кабина?
7-12	Зацепило! Орудие/манипулятор не может использоваться в следующую Очередь машины.	Забуксовал! Машина Перемещается с 1/2 Скорости в свою следующую Очередь.	Дымит! Тактическая скорость машины понижается на 1/4.	Есть! Экипаж машины Оглушен.
13-18	В мясо! Орудие/манипулятор не может использоваться в следующую Очередь машины. В дальнейшем все атаки орудием/манипулятором совершаются с Помехой.	Встал! Машина пропускает Перемещение в свою следующую Очередь.	Горит! Тактическая скорость машины понижается на 1/2.	Так их! Экипаж машины Оглушен и получает Опасную рану.
19-20	Взрыв! Орудие/манипулятор уничтожены.	Взрыв! Машина обездвижена.	Взрыв! Машина обездвижена. Экипаж машины Оглушен.	В яблочко! Экипаж машины уничтожен.

Если экипаж машины включает героев, персон, или значимых для истории статистов, используйте таблицу поражения героев Противотанковым оружием, не модифицируя результаты.

ГРАНАТЫ И ВЗРЫВЫ

Гранаты — Метательное оружие с **БПв = |МСл — 2|** на Ближней и **|МСл — 4|** на Дальней дистанции. Непосредственно удар гранаты имеет Дробящие Пв и наносит КУ при выпадении 20. Используйте Мт, чтобы определить, поразил ли герой цель. Не забывайте, что гранаты можно метать в землю, поражая Зщ 10, если только герой не собирается нанести Повреждения самим броском!

Все бомбы и гранаты считаются одним видом оружия.

В случае промаха граната все равно взорвется (если только не выпала Осечка). Граната отклоняется на X метров, где X равен промаху героя по Зщ цели – ловкий противник может успеть отбросить гранату, а бронированный – отбить щитом или латным рукавом! Определите направление, в котором отклонилась граната, при помощи проверки Неприятностей. В этом случае граната может пролететь большее расстояние, чем максимальная дистанция броска!

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Граната взрывается в воздухе, не причинив никому вреда.
13-18	Граната перелетает цель на X метров.
7-12	Граната отклоняется в сторону на X метров.
1-6	Граната не долетает до цели на X метров!

Сила Взрыва: все существа, попавшие в радиус Взрыва, получают Пв, равные $[\text{Сила Взрыва} - \text{БАЗщ} - \text{БДЗщ}]$.

Центр Взрыва: точка, из которой распространяется Взрыв.

Радиус Взрыва: число метров, на которое распространяется Взрыв из центра Взрыва во все стороны. Если атака обладает свойством «Взрыв», то цель, против которой совершается проверка Доблести или Меткости, также считается находящейся в области Взрыва и получает Повреждения и прочие эффекты и от него тоже!

Газ: газ распространяется в радиусе Взрыва и остается там какое-то время. Для определения длительности действия газа совершите проверку Неприятностей. Существа, вдохнувшие газ, страдают от эффектов яда, громко кашляют и чихают, если они еще в состоянии кашлять и чихать. Существа, имеющие Иммуниет к Ядовитым Пв, не подпадают под действие газа.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Ни единого дуновения ветерка! Газ рассеивается через 10 минут.
13-18	Газ рассеивается через 5 минут.
7-12	Ветер! Газ рассеивается через 1 минуту.
1-6	Газ рассеивается по истечении полного Круга.

Другие опасности Взрывов: Взрывы опасны не только Повреждениями. Попавшие во Взрыв доспехи, щиты и прочие предметы, закрепленные на теле попавшего во Взрыв, теряют **ЕЗ = |Сила Взрыва – Прч|** и могут быть уничтожены. Если Взрыв достаточно силен, попавшие в него существа с воплями разлетаются в разные стороны! Если существо получает повреждения от взрыва, его отбрасывает от центра взрыва на **|Сила Взрыва – МСл бросаемого – МЛв бросаемого|** метров. Бросаемый теряет столько ЕЗ, сколько метров пролетел. Когда бросаемый сталкивается с другим существом, оно падает, если **|Сл бросаемого + БДЗщ бросаемого + БЩЗщ бросаемого ± БШР бросаемого| ≥ |Зщ существа + МСл существа ± Прч существа ± БШР существа|**. Существо теряет 1 ЕЗ за каждую единицу разницы не в свою пользу. В противном случае ЕЗ теряет бросаемый. Существо не может быть отброшено на большее число метров, чем потеряло ЕЗ от взрыва. Увеличьте расстояние броска в 2 раза за каждую категорию размера меньше Среднего и уменьшите в 2 раза за каждую категорию больше Среднего. Падения и столкновения наносят Дробящие Пв.

Если при подсчете дистанции отбрасывания получилось 0 или меньше, существо остается на месте.

ВИДЫ ГРАНАТ

Название	Дистанция	Мини мальн ая Сл	Осечка	Сила Взрыва	Радиус Взрыва	Тип Повреждений Взрыва	Дополнительные эффекты	ц	Вес
Зажигатель ная	Ближняя 5 Дальняя 20	7	5	25	3	Огненные	Возгорание	7в	0.5
Химическая	Ближняя 5 Дальняя 20	6	5	20	3	Кислотные	Растворение	8в	0.5
Противопех отная оборонител ьная	Ближняя 5 Дальняя 20	7	5	30	5	Рубящие, Колющие, Проникающие	-	8в	0.5
Противопех отная наступатель ная	Ближняя 5 Дальняя 20	7	5	30	3	Рубящие, Колющие, Проникающие	-	8в	0.5
Дымовая граната	Ближняя 5 Дальняя 20	7	5	-	5	Газ	Дым эффективно блокирует линию видимости. Находящиеся в радиусе Взрыва совершают проверки Скрытности с Преимуществом.	7р	0.5
Ослепляющ ая граната	Ближняя 5 Дальняя 20	6	5	-	5	-	Ослепление на 30 - Мод Вн секунд . Успешная проверка Рц против 20 во время взрыва избавляет от этого Состояния.	7р	0.5
Слезоточив ый газ	Ближняя 5 Дальняя 20	7	5	-	5	Газ	Вызывает неудержимую рвоту и Оглушение.	8в	0.5
Противотан ковая	Ближняя 5 Дальняя 20	7	5	-	-	Особые	В случае успешной атаки совершите проверку по таблице Повреждений машин или героев с Помехой.	8в	0.5

ДОСПЕХИ, ЩИТЫ И ИХ СВОЙСТВА

Бонус к защите: доспехи дают герою Бонус доспеха к защите (БДЗщ), а щиты дают герою Бонус щита к защите (БЩЗщ). Герой не может надеть 2 комплекта доспехов одновременно, но может одновременно использовать 2 щита. В этом случае он получает БЩЗщ обоих щитов. Герой не может носить 2 комплекта доспехов одновременно.

Максимальный модификатор Ловкости (максМЛв):

в большинстве своем доспехи и щиты — тяжелые громоздкие конструкции, сковывающие движения. Многие доспехи и щиты ограничивают МЛв, доступный герою при защите и совершении проверок. Так, герой с 20 Лв (МЛв +5), надевший кольчужную рубаху, будет добавлять к защите и проверкам Ловкости и Навыков, основанных на Ловкости, лишь +3, потому что максимальный МЛв кольчужной рубахи составляет +3. Не забывайте, что герой с высокой Лв в доспехе, ограничивающем максМЛв, столкнется с понижением Дб и Мт.

Минимальная Выносливость (минВн): герой не может носить доспех или щит, если не обладает достаточной для этого Выносливостью. Сила не играет здесь важной роли — герой может поднять доспех и выдержать его вес, но выдохнется после нескольких минут активных действий. Разумеется, он может облачиться в силовой доспех, чтобы выпендриваться перед девчонками или попозировать фотографу, но в бою представляет собой жалкое зрелище. Все физические проверки такого героя совершаются с Помехой, а все атаки по нему совершаются с Преимуществом.

Сложность приобретения (СП): абстрактная стоимость щита или доспеха.

ЕЗ доспеха или щита = |Вн|, необходимой для его ношения.

Прочность доспехов и щитов = $\lfloor 1/2 \text{ ЕЗ} \rfloor$. Прочность вычитается из ЕЗ, которые теряет доспех или щит, получивший Повреждения.

Доспехи и Осечка: доспехи так же, как и оружие, подвержены износу и могут иметь свойство «**Осечка X**». Если герой в таком

доспехе совершает Активную проверку и выбрасывает на K20 число, равное X или меньше, проверка проваливается. Если на одну проверку герой имеет несколько Осечек из различных источников, используйте наихудшую.

Атаки по доспехам и щитам: доспех или щит могут быть выбраны, как зона поражения (подробнее смотрите маневр «Сломать снаряжение» в разделе «Маневры»). Носитель получает Повреждения только в том случае, если доспех или щит получают Пв, которые не смогли поглотить их Прч и ЕЗ!

Если доспех или щит уничтожены, носитель теряет их БДЗщ и БЩЗщ, однако его МЛв все еще ограничен максМЛв доспеха или щита.

Шипы на доспехе или щите позволяют эффективнее атаковать противника и охладить пыл любителей пообниматься. Шипы увеличивают значение минВн, необходимую для ношения доспеха, на 1. Герой в шипованном доспехе, впечатанный в стену, может застрять в ней!

Иммунитет, Сопротивление и Уязвимость к Повреждениям: доспехи и щиты обладают иммунитетом к Ядовитым Пв, Сопротивлением к Колющим, Проникающим, Огненным и Ледяным Пв и Уязвимы к Электрическим Пв.

Да, при встрече с тяжелобронированным противником будет хорошей идеей сначала уничтожить его доспех и щит парочкой гранат, вместо того чтобы пытаться поразить заоблачную Зщ.

Износ доспехов и щитов: совершите проверку Износа, если герой, снаряженный доспехом или щитом, получил физические Повреждения в течение сцены, получил Критический Удар, или

выкинул Критический провал на Активную проверку в течение сцены.

Символ «*» означает, что у доспеха или щита есть качества, не указанные в таблице и перечисленные в описательном блоке. Символ «Ф» обозначает доспехи, уместные лишь в фантастическом антураже.

Название	Бонус к Защите	Минимальна я Вн	Максимальный модификатор Лв	Помеха для проверок Скрытности	Ц	Вес
Кожаная куртка или плащ	+1	8	Любой	Нет	6	3
Набивной	+1	9	Любой	Есть	3	5
Бронежилет скрытого ношения*	+3	7	Любой	Нет	16	1
Клепанный кожаный	+2	10	Любой	Нет	6	6.5
Гражданский бронежилет	+4	8	+5	Нет	17	1.5
Кольчужная рубаша	+3	11	+3	Нет	10	9
Полицейский бронежилет	+5	9	+4	Нет	19р	4
Чешуйчатый	+4	12	+2	Есть	11	23
Военный бронежилет	+6	10	+3	Нет	20р	5
Кираса	+5	13	+2	Нет	15	17
Броня групп быстрого реагировани я	+8	11	+1	Есть	21о	8
Броня групп специального назначения	+10	12	+1	Есть	22о	10
Силовой доспех*Ф	+14	12/15	0	Есть	27в	20*
Тяжелый силовой доспех*Ф	+14	13/17	0	2 Помехи	35в	50*

***Бронежилет скрытого ношения:** совершенно незаметен под одеждой и может быть обнаружен только при тщательном досмотре.

***Силовой доспех:** 1 час работы доспеха требует расходников с СП 10. Это включает источник питания сервопривода и химические реагенты для системы регенерации воздуха. Доспех дает герою Иммунитет к Загрязняющим Повреждениям и воздействию газов в течение часа. До тех пор, пока работают сервоприводы, игнорируйте вес доспеха и используйте меньший показатель минВн. Герой может заменить расходники, не теряя защитных свойств доспеха.

***Тяжелый силовой доспех:** этот доспех следует всем правилам работы и получает все преимущества Силового доспеха. В дополнение, герой в Тяжелом силовом доспехе получает Прочность 5.

ЩИТЫ

Название	Бонус к Защите	Минимальная Вн	Максимальный модификатор Лв	Помеха для проверок Скрытности	Особые правила	Ц	Вес
Баклер	+1	7	Любой	Нет	-	2	2
Щит	+2	10	+4	Нет	-	2	5
Большой щит	+3	12	+3	Есть	-	4	10
Башенный щит	+4	14	+1	Есть	Башенный щит не может использоваться для удара. За ним можно укрыться целиком.	7	15
Полицейский башенный щит	+5	12	+1	Есть	Полицейский башенный щит не может использоваться для удара. За ним можно укрыться целиком.	15	10

МЕДИЦИНСКИЕ УСТРОЙСТВА, ПРЕПАРАТЫ И СТИМУЛЯТОРЫ

Разумный путешественник никогда не отправится в дорогу без аптечки. Но много ли сейчас в мире разумных путешественников? А лекарств – и того меньше. Многие из них Редкие.

Пустышки: большая часть медикаментов была изготовлена до Катастрофы, и сейчас безнадежно просрочена. Просроченные медикаменты имеют Осечку 5 (или хуже, если ситуация к тому располагает). Если герой или статист употребляет препараты без свойства «Новый», он должен совершить проверку Выносливости против 10. При провале препарат не работает. При выпадении Осечки герой получает 1 Загрязняющее Повреждение и Отравлен до конца сцены.

Одновременное действие нескольких стимуляторов: герой может одновременно находиться под действием числа стимуляторов, равного $|1 + \text{МВн}|$ (минимум 1). Если герой принимает стимулятор сверх этого числа, действие одного из ранее принятых прекращается, а герой получает 1 Загрязняющее Пв и состояние Отравления.

ПЕРЕЧЕНЬ МЕДИЦИНСКИХ УСТРОЙСТВ, ПРЕПАРАТОВ И СТИМУЛЯТОРОВ

Название	Эффект	ц
Боевой стим	Военный стимулятор, заставляющий организм работать на пределе возможностей. До конца сцены (в том числе, боевой) герой получает Преимущество на проверки, использующую одну из следующих Характеристики: (Сл), (Лв), (Вн), (Ск), (Вл), (Рц). В течение 24 часов герой может принять 1 + МВн (минимум 1) порций без вреда для себя. Каждая порция сверх этого числа навсегда понижает Выносливость героя на 1.	17в
Взбодрименяшка	Военный стимулятор, «заменяющий» 8-часовой отдых. Герой может принять 1 + МВн (минимум 1) порций подряд без вреда для себя. Каждая порция сверх этого числа навсегда понижает Интеллект героя на 1.	14в
Ершик	Лекарство, выводящее из организма вредные вещества. Во время отдыха герой восстанавливает 3 ЕЗ, потерянных от Загрязняющих Повреждений. Герой может принять 1 + МВн (минимум 1) порций подряд без вреда для себя. Каждая порция сверх этого числа добавляет Помеху ко всем проверкам героя в течение 24 часов.	13
Мед-стим	Стимулятор, мгновенно восстанавливающий 5 ЕЗ. В течение 24 часов герой может принять 1 + МВн (минимум 1) порций без вреда для себя. Каждая порция сверх этого числа наносит герою 1 Загрязняющее Повреждение.	12в
Нанодок	Полулегендарное средство, якобы исцеляющее от всех болезней и оживляющее мертвецов – колония медицинских нанороботов в компактной капсуле-инжекторе. Герой восстанавливает все потерянные ЕЗ, в том числе, от Загрязняющих повреждений. Сломанные и не вправленные конечности срастутся неправильно! Нанодок может быть применен на мертвых существах, если смерть наступила не больше 10 минут назад. Нанодок завершает свое действие в течение 10 минут.	35
Озверин	Адреналиновый компенсатор, кустарно смешанный с какой-то дрянью. Герой получает +4 к Силе и -2 к защите. Сложность проверки Выносливости при Опасных ранах понижается до 10. Герой игнорирует состояния «Ранен», «Серьезно ранен», «Оглушен» и «Ошеломлен», совершив успешную проверку Выносливости против 10. Эффект длится число Очередей, равное Выносливости героя. После окончания эффекта герой страдает от Усталости число минут, равное Выносливости героя x 10.	11
Пилюли и мази	Самые обычные лекарства – начиная от анальгина и антибиотиков и заканчивая противозачаточными таблетками и средством от облысения. За годы, прошедшие после Катастрофы, этикетки выцвели и стерлись, но даже если сохранилась инструкция по применению, понять ее не так-то просто... Приобретая пилюли и мази, герой должен преуспеть в проверке Интеллекта или Медицины против 10. В случае провала он покупает не то лекарство, которое, разумеется, не может оказать требуемый эффект. Проверка Выносливости для принимающего пилюли все еще необходима – на случай выпадения Осечки. Герой-Док всегда знает, что покупает!	5
Попрыгунчик	Стимулятор, ускоряющий реакцию. Герой удваивает свою Скорость и совершает с Преимуществом проверки, использующие (Рц). Эффект длится число Очередей, равное Выносливости героя. После окончания эффекта герой страдает от Усталости число минут, равное Выносливости героя x 10.	15

Название	Эффект	Ц
Регенератор	Громоздкий полевой набор для восстановления потерянных конечностей. Требуется участие героя с Навыком Медицины (проверки не нужны, достаточно прочесть и понять меню с инструкцией). Утраченные части тела восстанавливаются без лишаяев, родинок, шрамов и татуировок, с молодой и здоровой кожей. Если процесс прерывают в любой момент, вместо полноценной части тела существо получает уродливую скрюченную лапку вместо руки или ноги, бесформенный мясистый нарост вместо носа или уха, сморщенный кусок желе вместо глаза и так далее. Также с помощью регенератора можно избавиться от шрамов и злокачественных опухолей, совершив проверку Медицины (Ин) против 15.	25
Стим	Сильнодействующее наркотическое средство. До конца сцены (в том числе, боевой) герой получает Преимущество на проверки, использующую одну из следующих Характеристики: (Сл), (Лв), (Вн), (Ин), (Об), (Ск), (Вл), (Рц). На проверки, использующие другие Характеристики, герой получает Помехи до конца сцены. В течение 24 часов герой может принять 1 + МВн (минимум 1) порций без вреда для себя. Каждая порция сверх этого числа навсегда понижает Выносливость героя на 1.	5
Супер-мед	Стимулятор, мгновенно восстанавливающий число ЕЗ, равное Выносливости героя. В течение 24 часов герой может принять 1 + МВн (минимум 1) порций без вреда для себя. Каждая порция сверх этого числа наносит герою 5 Загрязняющих Повреждений.	15в
Чистотел	Капельница, выводящая из организма загрязняющие вещества. Во время отдыха герой восстанавливает все ЕЗ, потерянных от Загрязняющих Повреждений. Следующие 24 часа герой страдает от Усталости.	23

ПРЕДМЕТЫ: ВСЯКАЯ ВСЯЧИНА

Вещи стали своеобразным культом в разрушенном мире. Без одних жизнь действительно становится чуть труднее, без других вполне можно обойтись... Хотя порой грань между первыми и вторыми исчезающе тонка.

Вес предметов не указан намеренно — в зависимости от технического развития погибшей цивилизации, он может колебаться весьма значительно. Иногда уровень технологии позволяет совместить несколько предметов в одном!

Предмет	Описание	ц
Аудиопроигрыватель	Штука для ценителей музыки.	10
Блокнот	Для рисунков, записей и личной гигиены	9
Бытовой источник энергии	Пальчиковые батарейки или миниатюрные атомные реакторы... Все то, что заставляет работать исправную технику.	1-8
Веревка	Незаменимая вещь – как в хозяйстве, так и в развлечениях.	3
Видеокамера	Можно снять фильм...	12
Видеопроектор	... и посмотреть его.	13
Детские игрушки	Розовые пупсы, большеглазые феи, разноцветные лошадки и плюшевые мишки. Напоминают о тщете всего сущего, но если не задумываться о такой ерунде, то очень даже милые.	4
Зажигалка	Стильный аксессуар, незаменимый в путешествиях. Поможет развести костер, даже если не заправлена!	2/5
Зонтик	Складывается и раскладывается нажатием кнопки.	5
Иллюстрированный журнал	Обворожительные изгибы женских тел, могучие мужские торсы, удивительные звери и завораживающие пейзажи старого мира... Кто не отдаст за это последний патрон!	7
Инструменты	Без них – как без рук.	12
Книга	Много букв, мало картинок. Но некоторых за уши не оттащишь!	4
Косметика	Уникальная возможность придать индивидуальность манекену или выглядеть лучше, чем ты есть. Если знать, как пользоваться.	7
Красивая одежда	Надеть что-нибудь из этого – отличный способ поднять самооценку... если найдешь свой размерчик!	10
Красивая посуда	Непонятно, как уцелели эти красивые стекляшки. Но право слово, какая теперь разница?	6
Манекен	Не самая плохая компания.	5
Мобильный телефон	Миниатюрная версия ноутбука.	10
Настольные игры	Шашки, шахматы, нарды, карточки и куча других способов убить время.	4
Ноутбук	Откроет тебе целый мир... если сумеешь его включить.	14
Одежда	Простые шмотки без претензий. Хороший способ до поры спрятать красоту.	3
Открытки	С видами.	2
Палатка	Для тех, кто не любит глотать пыль или мокнуть под дождем.	7
Письменные принадлежности	Особенно хороши, если под рукой есть блокнот.	2
Посуда	Посуда, способная пережить Катастрофу - крепкая, практичная, незамысловатая.	1
Презервативы	Чувствуешь себя защищенным на 95%.	1
Радиоприемник	Успокоительно шипит, иногда играет музыку, военные марши, и болтает на разные голоса. Идеальное средство от одиночества.	9
Рация	Набор переговорных устройств.	12
Специальное снаряжение	Акваланг, снегоступы, экипировка альпиниста, антирадиационные костюмы, аптечка, набор хирургических инструментов и многое другое. Включает технические средства, позволяющие использовать Наблюдательность вместо Выживания при поиске Загрязненных областей.	16
Спички	И для костра, и для ковыряния в зубах.	3
Справочник	Полезная книга – учебники, иллюстрированные справочники, энциклопедии. Чувствуешь себя умнее, просто взяв такую в руки.	8
Украшения	Идеальный способ привлечь к себе внимание.	7
Фонарик	Лучший друг любителей ночных прогулок.	8
Фотоаппарат	Сохранит воспоминания на долгие годы... Наверное. Умеет делать открытки.	10
Цепь	Как веревка, но лучше.	5
Наручные часы	Время - деньги, чтобы это не значило.	5

СКАКУНЫ

В этом разделе описаны некоторые из существ, которые могут служить скакунами и вьючными или тягловыми животными.

Проходимость скакунов: все скакуны из перечня ниже имеют Проходимость 5.

Скакун	ЕЗ	Зщ	Ск	Сл	Лв	Вн	Ин	Мд	Об	Рц	Вл	Дб	БПв	Ц	Размер	Комфортная нагрузка
Ослик	36	10	10	12	10	12	3	8	6	5	3	+1	0	5	Средний	72 кг
Мул	56	9	14	12	10	14	3	10	6	5	4	+1	0	10	Большой	144 кг
Боевой конь	64	10	16	14	12	16	4	10	10	5	4	+4	0	18	Большой	168 кг
Кобо**	64	10	8*	18	12	16	2	8	12	4	3	+7	+1	15	Большой	108 кг
Пес	30	12	12	12	14	10	5	10	8	10	3	+5	+1	15	Средний	72 кг
Псевдодракон**	72	12*	8	20	10	18	3	8	6	4	3	+6	+1	20	Большой	120 кг

Символ «*» обозначает качества скакунов, перечисленные в описательном блоке. **Символ «Ф»** обозначает скакунов, уместных лишь в фантастическом антураже.

Ослик: прозаический ослик, упрямый и не шибко умный, но достаточно крепкий, чтобы таскать ездока и немного поклажи, особенно, если никто никуда не спешит.

Навыки: Атлетика +2.

Мул: недорогая и надежная скотина для езды и поклажи. Несмотря на непрезентабельный вид и припадки ослиного упрямства, мул весьма вынослив и способен выдавать приличную скорость на длинных дистанциях. А главное, его легко заменить!

Навыки: Атлетика +2.

Боевой конь: конь чистых кровей, быстрый и выносливый. Не спасует в бою и во время скачки.

Навыки: Атлетика +3, Рукопашный бой +1.

Кобо: большая нелетающая птица, худо-бедно годная для езды. Тупая, пугливая и агрессивная. Несмотря на это, некоторые находят кобо ужасно милыми.

Навыки: Атлетика +2, Рукопашный бой +1.

*Кобо до некоторой степени способно к полету. Пока нагрузка кобо не превышает Комфортную, оно может совершать прыжки дальностью до 15 метров и планировать с высоты до 30 метров.

Пес: крупный боевой пес, послушный и в меру понятливый.

Навыки: Атлетика +1, Рукопашный бой +2, Выживание +2, Наблюдательность +1.

Трюки: Боевые рефлексy.

Псевдодракон: здоровенная рептилия-мутант, по странной прихоти природы способная изрыгать огонь. Передвигается на мощных задних лапах. Медлительна, туповата и неплохо защищена массивными костяными пластинами, поверх которых можно надеть и *настоящий* доспех.

Навыки: Стрельба +3.

Бонус к защите: +3 (Костяные пластины).

*Псевдодракон обладает Огненным дыханием.

Название	Дистанция	Бонус к Повреждениям	Тип Повреждений	Шанс Критического удара
Огненное дыхание	Ближняя 10	+5	Огненный	16-20
	Дальняя 20	+3		

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

Многие думают, если у них есть *тачила*, они могут отправиться *куда угодно*. На самом деле автомобиль — капризная и ненадежная штукавина. Он постоянно ломается и ограничивает путешественника буквально во всем. Перво-наперво — в выборе маршрута.

Проходимость транспортного средства: транспортное средство не может передвигаться по местности с Опасностью, превышающей его Проходимость.

Защита транспортного средства: предполагается, что транспортные средства из этой таблицы уже оснащены всеми возможными защитными приспособлениями в пределах разумной целесообразности. Модификатор Ловкости водителя прибавляется (или отнимается, если он отрицательный) к защите ТС.

Перегруженный транспорт: если нагрузка транспортного средства превышает Грузоподъемность не более чем в 2 раза, водитель получает Помеху на Управление транспортом. В конце сцены совершите проверку Износа транспортного средства. Если нагрузка транспортного средства превышает Грузоподъемность не более чем в 3 раза, водитель получает 2 Помехи на Управление транспортом. В конце сцены совершите проверку Износа транспортного средства с Помехой.

Буксировка: предполагается, что транспортное средство может буксировать вес, не превышающий свой собственный. Если буксируемый вес превышает вес транспортного средства не более чем в 2 раза, водитель получает Помеху на Управление транспортом. В конце сцены совершите проверку Износа транспортного средства. Если буксируемый вес превышает вес транспортного средства не более чем в 3 раза, водитель получает 2 Помехи на Управление транспортом. В конце сцены совершите проверку Износа транспортного средства с Помехой.

Потеря ЕЗ транспортным средством: после потери $1/3$ ЕЗ транспортное средство теряет половину своей Скорости. После потери $2/3$ ЕЗ проверки Управления совершаются с Помехой.

Если транспортное средство одновременно теряет $1/4$ или более своих ЕЗ, водитель должен совершить проверку Управления против 15. При провале транспортное средство глохнет.

Попадания по двигателю или ходовой части транспортного средства могут быть весьма опасны! Если зона поражения

одномоментно теряет **1/5** или более от максимальных Единиц Здоровья, она выходит из строя. Лишние Повреждения теряются, но водитель должен совершить проверку Управления против 15. При провале транспортное средство глохнет.

Ремонт транспортного средства: восстановление каждые 5 ЕЗ требует 1 часа работы, наличия Ремонта³ у механика и имеет Ц 1.

Название	Размер	Защита	Прочность	ЕЗ	Максимальный Модификатор Лв водителя	Максимальная скорость, км/ч	Грузоподъемность, кг	Прогноз	Ц машины/Ц топлива на 100 км	Вес, кг
Велосипед	М	10	1	15	Любой	Сл+Вн водителя	80	4	7/-	15
Скутер или мотороллер	М	11	2	20	Любой	110	100	4	10/1	100
Мотоблок	М	10	2	15	+3	xxx	*	4	10/2	xxx
Мотоцикл	С	12	3	40	+5	220	150	3	12/2	300
Мусорный багги	Б	14	3	50	+4	150	350	4	15/4	750
Малолитражка	Б	13	4	55	+3	170	420	2	15/3	750
Легковой автомобиль	О	14	4	60	+3	200	500	2	20/5	1300
Прокачанная тачка	О	13	5	70	+2	250	420	2	25/10	1800
Спорткар	О	12	4	65	+4	300	300	1	25/12	1400
Лимузин	О	13	7	80	+1	200	700	1	20/7	2000
Минивэн	О	13	5	75	+2	200	1000	2	25/6	2000
Джип	Б	14	5	60	+3	170	550	3	25/8	1700
Армейский джип	О	14	10	80	+1	110	1000	4	30/11	2900
Пикап	О	13	7	70	+2	150	720	3	25/10	2100
Автобус	Г	13	7	100	+1	100	9500	3	30/10	6000
Грузовик	Г	15	10	90	+1	100	9000	3	30/15	8000
Армейский грузовик	Г	15	13	100	+1	100	8000	4	33/15	8000
Тягач	Г	14	10	110	+1	90	8000/15000*	3	35/15	6500
Армейский тягач	Г	14	15	120	+1	90	10000/34000*	4	38/20	12000
Трактор	Г	14	10	90	+1	40	3500	4	30/10	3500
Бульдозер	Г	12	13	120	0	16	4000	3	30/12	18000
БМП	Г	17	15	130	0	70	9000	4	40/15	13000
Танк	Г	17	20	130	0	60	10000	4	50/20	45000
Легкий винтовой самолет	Г	14	5	60	Любой	300	400	1**	35/15	750
Грузовой винтовой самолет	Г	13	12	120	0	650	60000	1**	70/30	120000
Военный вертолет	Г	17	7	80	+4	260	5000	4**	50/20	7000

*Через черту указана максимальная грузоподъемность полуприцепа, который может перевозить тягач.

**Проходимость летающих транспортных средств учитывается только при взлете и посадке. Также они всегда могут передвигаться на пределе скорости, если возникла такая необходимость.

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ: БОЕВЫЕ СЦЕНЫ

Полностью посвящена боевым столкновениям и их частным случаям, включая сражения верхом и дорожные войны. А еще здесь рассказывается о *последствиях* всего этого.

ТИПЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Дробящие
Загрязняющие
Кислотные
Колющие
Ледяные
Огненные
Проникающие
Рубящие
Электрические
Ядовитые

Атака может иметь несколько разных типов Повреждений.

Сопротивление, Уязвимость, Иммуитет и Родная стихия:
уязвимость к определенному типу Повреждений увеличивает успешно нанесенный урон в 2 раза. Сопротивление к определенному типу Повреждений уменьшает успешно нанесенный урон в 2 раза. Иммуитет к определенному типу Повреждений делает существо *абсолютно* невосприимчивым к этому типу Повреждений. Тип Повреждений, являющийся для цели

Родной стихией, не отнимает ее ЕЗ, а восстанавливает их! ЕЗ цели все еще не могут превышать максимальной величины.

Атаки с несколькими типами Повреждений: некоторые виды оружия могут наносить Повреждения разных типов — например, меч может наносить как Рубящие, так и Колющие повреждения. В этом случае, выберите тип Повреждений перед атакой.

Также существуют виды оружия, которые имеют несколько типов Повреждений одновременно. Возможна ситуация, в которой цель будет иметь Уязвимость к нескольким типам Повреждений атаки одновременно, или даже Уязвимость к одному из них и Сопротивление к другому.

Если цель имеет Уязвимость к нескольким типам Повреждений атаки сразу, удвойте успешно нанесенные Повреждения за каждую Уязвимость.

Уязвимость и Сопротивление сводят друг друга на нет.

Иммунитет к любому виду Повреждений, которые включает атака, не позволяет ей наносить Повреждения цели. Родная стихия действует сходным образом, за исключением того, что атака восстанавливает ЕЗ цели.

Прочность: камень, сталь, лед и многие другие материалы имеют показатель Прочности. Прочность вычитается из Повреждений, нанесенных цели. Некоторые существа — например, роботы — также обладают Прочностью!

Критический удар (КУ): когда во время проверки Доблести или Меткости на кубике выпадает число, указанное в этой графе, атака получает дополнительные свойства, если цель потеряла хотя бы 1 ЕЗ. Свойства зависят от типа Повреждений, которое наносит оружие.

Если при атаке на кубике выпадает 20, цель теряет 1ЕЗ даже в том случае, если Доблесть или Меткость героя недостаточны, чтобы

нанести Повреждения. Эффекты КУ применяются в полном объеме.

Дробящие: получивший КУ Оглушен.

Загрязняющие: получивший КУ не может использовать модификаторы Ловкости и Силы до конца сцены.

Рубящие: получивший КУ страдает от Кровотечения.

Колющие: получивший КУ страдает от Внутреннего кровотечения.

Проникающие: снаряд засел внутри тела! Получивший КУ страдает от Внутреннего кровотечения. После завершения боя он страдает от Агонии до тех пор, пока снаряд не будет извлечен (Врачевание против 15).

Если герой подвергается лечению до того как снаряд извлечен, он больше не страдает от Агонии и Внутреннего кровотечения, но боль дает о себе знать. Все активные проверки героя совершаются с Помехой до тех пор, пока снаряд не извлечен. Последующая сложность проверки Врачевания для извлечения снаряда возрастает до 20.

Огненные: получивший КУ Загорается.

Кислотные: получивший КУ начинает Растворяться. Состояние наступает даже в том случае, если цель не потеряла Единицы Здоровья при атаке.

Электрические: получивший КУ сбит с ног.

Ледяные: получивший КУ становится Неподвижным до конца своей следующей Очереди.

Ядовитые: получивший КУ Отравлен.

Загрязнение: цивилизация не просто умерла — ее останки отравлены. Опасность таится в самых неожиданных местах, в самых невинных с виду предметах, в воздухе, воде и пище. Полуразложившийся труп цивилизации может доставить немало проблем героям.

ЕЗ, потерянные благодаря Загрязняющим Повреждениям, не могут быть восстановлены обычными методами. Для

восстановления потерянных таким образом ЕЗ необходимы специальные препараты или технические средства.

0 ЕЗ и Загрязняющие Повреждения: если ЕЗ героя достигают 0 благодаря Загрязняющим Повреждениям, совершите проверку Выносливости против 15, как обычно. В случае провала герой не умирает, но находится в Состоянии Агонии и в зависимости от антуража истории становится жертвой скоротечной лучевой болезни, супервируса, ужасной мутации, зомбификации или прозаической (но все еще смертоносной) дизентерии. Все, находящиеся в 1 метре от него, получают 1 Загрязняющее Повреждение в час. У его соратников есть **[Вн героя]** часов, чтобы найти антибиотики, сыворотку-противоядие, антирадиационную капельницу, нанодок или другое чудодейственное средство, которое выведет всю дрянь из организма, сохранив герою жизнь и здоровье. Если они не успеют, герой погибнет в ужасных мучениях, оставив на память свой Загрязненный труп.

СОСТОЯНИЯ

Физические и ментальные воздействия могут повлиять на состояние (и поведение) героя, как в бою, так и вне его. Эффекты двух одинаковых Состояний, происходящих из различных источников, не складываются, за исключением Кровотечения, Внутреннего Кровотечения и Растворения.

Агония: герой охвачен мучительной болью. Герой может действовать только в случае успешной проверки Воли против 20. В боевых сценах совершайте проверку каждую Очередь героя, в остальных — каждые 10 минут внутриигрового времени. При провале все, на что способен герой — лежать, вопить и поносить злую Судьбу. При успехе проверки герой держит себя в руках, но не может атаковать и передвигается с половинной Скоростью. Состояние длится, пока герой не будет вылечен (если Агония

вызвана потерей ЕЗ), или не получит квалифицированную врачебную помощь (если Агония вызвана переломом). Сильное обезболивающее также поможет на какое-то время.

Внутреннее кровотечение: жизненно важные органы героя повреждены. Каждую свою Очередь герой теряет **|5 – МВн|** ЕЗ (минимум 2 ЕЗ), до тех пор пока не будет исцелен чарами или не получит квалифицированную врачебную помощь (Врачевание против 15).

Возгорание: в начале своей Очереди горящее существо/предмет теряет 5 ЕЗ. Горящее существо может пропустить свою Очередь, чтобы потушиться. В этом случае до начала следующей Очереди существа атаки по нему совершаются по правилам Внезапного нападения.

Состояние длится **|5 – МЛв цели| Кругов** (минимум 1 Круг).

Кровотечение: герой истекает кровью. Каждую свою Очередь герой теряет число ЕЗ, равное БПв оружия, вызвавшего КУ. Состояние длится до тех пор, пока герой не будет исцелен чарами или перевязан (Врачевание против 10).

Неподвижность: по каким-то причинам герой не может двигаться и защищать себя. Он может быть схвачен, заморожен, опутан сетью или просто спит. Зщ героя падает до **|10 + БДЗщ|**. Все атаки по герою совершаются с Преимуществом (однако, если герой упал, дальнобойные атаки совершаются без Преимущества).

Оглушение: герой ненадолго теряет связь с реальностью (обычно из-за доброго удара по голове или под дых). Герой не может совершать Действие в свою следующую Очередь. В дальнейшем герой совершает все свои активные проверки с Помехой число Очередей, равное **|5 – МВн|** (минимум 1 Очередь).

Ослепление: герой ничего не видит. Все атаки по нему совершаются по правилам Внезапного нападения. Герой атакует с 2 Помехами. Он не может атаковать цели, находящиеся от него на большем расстоянии в метрах, чем его навык Внимательности.

Отравление: герой находится под действием яда. В дополнение к эффекту яда герой совершает все проверки с Помехой. Опьянение попадает в эту категорию!

Ошеломление: герой приходит в замешательство и не может совершать Действие в свою следующую Очередь. В дальнейшем герой совершает все свои активные проверки с Помехой число Очередей, равное **|5 – Мин|** (минимум 1 Очередь). Также это состояние может быть причиной недосыпа, злоупотребления алкоголем или наркотическими зельями. Тогда избавиться от него поможет только полноценный отдых.

Ранен: если ЕЗ героя достигают **2/3** от максимальных, то он Ранен. Его Ск ополовинивается. Обычно это состояние связано с потерей ЕЗ героем, но иногда оно возможно и в иных случаях – например, если герой страдает от вывиха или последствий болевого приема.

Растворение: в начале своей Очереди существо/предмет теряет 1 ЕЗ вне зависимости от своей Прочности. Если жертва была одета, она может остановить действие эффекта, пропустив 2 Очереди и сорвав с себя одежду. Если одежды на жертве не было... Ей понадобится помощь квалифицированного химика и проверка Науки против 15.

Если меры не были приняты, состояние заканчивается через **|10 + Повреждения, нанесенные вызвавшей Состояние атакой| Кругов**. Обратите внимание, что Растворение вызывается

множеством самых различных субстанций и веществ, поэтому способ нейтрализации, который сработал в прошлый раз, в следующий может сделать только хуже! Проверка Науки необходима для каждого нового источника Растворения.

В конце сцены совершите проверку Неприятностей, чтобы узнать, не пришло ли в негодность снаряжение жертвы (при желании, можно совершить отдельную проверку для каждого предмета).

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Никаких последствий, кроме едкого запаха, который исчезнет после хорошей стрики.
13-18	Незначительные повреждения. Герой может исправить их самостоятельно, совершив проверку Ремонта против 15, или возместив мастеру 1/4 Ц предмета (минимум 1 Ц). До завершения ремонта оружие получает Осечку 6.
7-12	Серьезные повреждения, все еще поддающиеся ремонту. Герой может исправить их самостоятельно, совершив проверку Ремонта против 20, или возместив мастеру 1/2 Ц предмета (минимум 1 Ц). До завершения ремонта оружие получает Осечку 10.
1-6	Снаряжение приведено в полнейшую негодность. Возможно, удастся всучить его подвыпившему старьевщику и выручить пару стрелянных гильз...

Серьезно ранен: если ЕЗ героя достигают **1/3** от максимальных, то он Seriously ранен. Все его активные проверки совершаются с Помехой. Обычно это состояние связано с потерей ЕЗ героем, но иногда оно возможно и в иных случаях – например, если герой страдает от вывиха или последствий болевого приема.

Сон: герой спит. Все проверки Внимательности героя совершаются с Помехой. Пока герой спит, он Неподвижен. Если герой проснулся и вынужден сразу же действовать, он Ошеломлен. Героя автоматически разбудит достаточно громкий звук – такой, как выстрел из пистолета или звон медного колокольчика. Более тихие звуки потребуют проверки Внимательности (с Помехой)!

Удушье: герой задыхается. Все его проверки совершаются с Помехой. Герой теряет сознание, если состояние продлится дольше, чем **|Вн х 10| секунд**, и умрет вне зависимости от величины его ЕЗ, если состояние продлится дольше, чем **|Вн х 20| секунд**. Для Крепыша увеличьте длительность обоих промежутков вдвое.

Усталость: все активные проверки совершаются героем с Помехой. Атаки по герою совершаются с Преимуществом.

Ужас: герой дрожит от ужаса. Он совершает все активные проверки с Помехой, пока источник его ужаса находится поблизости (в зоне видимости или слышимости). В дальнейшем состояние длится число Очередей, равное **|10 – Вл героя|**.

РАНЫ И ИХ ПОСЛЕДСТВИЯ

Если герой пережил Повреждения, Единицы Здоровья могут быть восстановлены до максимума посредством отдыха, медицинской помощи или магии. О восстановлении ЕЗ и ЕХ подробнее читайте в разделе «Отдых».

Единицы Характеристики (ЕХ) и их потеря: некоторые атаки — как правило, яды, отнимают не ЕЗ жертвы, а понижают ее Характеристики. Например, ядовитая паучья слюна понижает Ловкость жертвы на 2. Под потерей ЕХ понимаются все подобные случаи.

Опасная рана: если герой одновременно теряет **1/4** и более от максимальных ЕЗ, он должен совершить проверку Вн против 15. Если герой проходит проверку, то он продолжает сражаться. В противном случае он Теряет сознание.

Болевой шок: если в течение Круга герой одновременно теряет число ЕЗ, превышающее его **|Вл|**, то следующая проверка героя совершается с Помехой. Разумеется, это относится к живым существам, которые в принципе способны испытывать боль.

Потеря сознания: герой, потерявший сознание, придет в себя через **|10 минут × потерянные ЕЗ|**. Если не замерзнет, не истечет кровью, не будет добит победителями или съеден дикими тварями. Герой, пришедший в сознание в 0 ЕЗ, страдает от ран и находится в Агонии!

Герой немедленно приходит в сознание, если его ЕЗ поднимаются на 1 или больше.

Переломы: попадание по руке или ноге может вызвать перелом. Когда конечность одновременно теряет **1/5** или более от максимальных ЕЗ, она считается сломанной. Переломы считаются Опасной раной.

Потеря конечностей: если конечность одновременно теряет **ЕЗ = |1/4 от максимальных ЕЗ + МВн|**, то она отрублена, размолота в кашу или приведена в полнейшую негодность каким-то иным образом. Повреждения, превышающие требуемое для уничтожения конечности число, теряются. Герой, потерявший конечность, находится в состоянии Кровотечения. Само собой, потеря конечности считается Опасной раной!

Обезглавливание: если шея одновременно теряет **ЕЗ = |1/4 от максимальных ЕЗ + МВн|**, то герой умирает. Без проверок. Разумеется, это относится к живым гуманоидным существам, у которых мозг находится в голове. Умертвия, разумные грибы, трехголовые драконы и тому подобные создания вполне могут существовать и без головы (или одной из них).

Смерть: как только герой теряет последнюю ЕЗ, он должен совершить проверку Вн против 15. Если герой проходит проверку, то теряет сознание и остается жив (и обзаводится парой впечатляющих шрамов). В противном случае герой умирает.

Смерть и статисты: для ускорения боевых сцен мастер может считать проверки Выносливости статистов при Потере конечностей, Опасных ранах и Смерти автоматически проваленными и совершать их только в тех сценах, которые он и игроки считают важными. Также мастер может делать проверки, если игроки желают захватить статиста живым.

ТЯЖЕЛЫЕ ТРАВМЫ

Однорукие герои: однорукие герои не могут использовать Двуручное оружие. Если рука обрублена ниже локтя, герой может закрепить на ней щит или одноручное оружие.

Одноногие герои: одноногий герой с костылем или протезом считается перемещающимся по Трудному ландшафту. Да, это значит, что одноногий герой с костылем или протезом и Чувством равновесия не испытывает никаких неудобств при движении. Костыль может использоваться для атаки! Без костыля или протеза одноногий герой перемещается на 1/3 своей Ск. Одноногие герои не могут использовать Громоздкое оружие.

Безногие герои: безногие герои понижают свой размер на 1 категорию. Ск безногих героев составляет 1. Если у безногого героя есть какое-то средство перемещения — например, тачка с колесиками — при помощи Перемещения он может двигаться на число метров, равное своему МЛв (минимум на 2 метра). Безногий герой атакует в ближнем бою с Помехой. В ближнем бою враги атакуют безногого героя с Преимуществом. Безногие герои не могут использовать Громоздкое и Длинное оружие.

Потеря глаз: герой, лишившийся двух глаз, перманентно находится в состоянии Ослепления. Одноглазый герой совершает

проверки Меткости с Помехой.

БОЕВЫЕ СЦЕНЫ

Боевая сцена начинается, если один или несколько героев подверглись атаке, либо напали на кого-то сами.

В НАЧАЛЕ БОЕВОЙ СЦЕНЫ

1) Определите, подвергся ли кто-то из участников Внезапному нападению. Обычно это сопряжено с проваленными проверками Наблюдательности против Скрытности противника. Если никто из участников сражения не пытался передвигаться скрытно и *ожидал* нападения, фактор внезапности вряд ли стоит учитывать. С другой стороны, Стремительный герой, герой с трюком «Гопля!» или герой с высокой Реакцией вполне может застать противников врасплох, молниеносно выхватив оружие и атаковав!

2) Определите позиции участников сцены относительно друг друга и окружающих предметов. На обсуждение этого стоит потратить несколько минут (или даже больше), чтобы игроки четко представляли возможности героев и их противников.

3) Начало Круга. Все участники сцены действуют в порядке, определяемом их Реакцией. Возможно, для завершения битвы понадобится больше одного Круга.

Круг: в бою герои и статисты действуют по Очереди. Один полный **Круг** (то есть Очереди всех героев и статистов, принимающих участие в сцене) занимает **5 секунд**. Подразумевается, что герои и статисты действуют в бою одновременно, однако для удобства игры круг разделен на Очереди. Статисты под управлением мастера действуют в одну общую Очередь, однако мастер может разделить их Очереди в соответствии

с параметрами Реакции. Общая Очередь ориентируется на статиста с наименьшей Реакцией.

Очередность в бою: первым действует герой или статист с наибольшей Реакцией. Если у двух героев или статистов одинаковая Реакция, первым действует тот, у кого больше Ловкость. Если и они равны, первым действует выигравший Состязание в Реакции.

Очередь: Очередь героя состоит из Перемещения, Действия и Быстрого действия.

В течение своей Очереди герой может:

– Совершить Перемещение.

Для Перемещения используется значение С_к — столько метров/клеток может преодолеть герой. Герой может отказаться от Перемещения, чтобы получить дополнительное Быстрое действие.

– Совершить Действие.

Во время Действия герой использует предметы, атакует, творит чары, убеждает окружающих прекратить кровопролитие или делает что-то еще, требующее концентрации внимания. Герой может отказаться от Действия, чтобы совершить дополнительное Перемещение или дополнительное Быстрое действие.

– Совершить Быстрое действие.

Быстрое действие включает односложные фразы, быстрые жесты, шаги в пределах 1 метра и броски предметов без намерения кому-то повредить или поразить конкретную цель. Хрупкие предметы могут сломаться или разбиться! У героя есть лишь одно Быстрое действие за круг, но мастер может отступать от правила, если считает ситуацию располагающей к этому. Иногда выполнение Быстрого действия возможно и в чужую Очередь. Такие случаи указаны в описании соответствующих Трюков, Атрибутов и заклинаний.

Герой может отказаться от Перемещения или Действия, чтобы подняться с земли, или взять предмет, или *аккуратно* положить предмет, или привести оружие в боевую готовность, или убрать оружие в ножны, или перезарядить оружие со свойством «Перезарядка», или вскочить в седло.

Перемещение, Действие и Быстрое действие используются в любых комбинациях. Например, совершая Быструю атаку, герой со Скоростью 6 может за одну Очередь пройти на 1, атаковать, потом пройти на 2, атаковать еще раз, затем пройти на 3 и уронить предмет.

С первого взгляда Быстрые действия могут показаться чем-то малозначительным, но на самом деле с их менеджментом связано очень многое. Уникальные ходы и мощные Трюки используют (и расходуют) Быстрое действие. Ориентированному на боевые столкновения герою стоит иметь пару-тройку в запасе. Не забывайте, что отказавшийся от Перемещения герой получает дополнительное Быстрое действие. Это значит, что герой, уже попавший в гущу событий, располагает минимум двумя Быстрыми действиями!

ДЕТАЛИ БОЕВОЙ СЦЕНЫ

Внезапное нападение. Если герой не заметил врага или заметил в последний момент (то есть провалил проверку Наблюдательности против Скрытности врага), он захвачен врасплох. Герой не может Перемещаться и Действовать, независимо от своей Реакции, а также вычитает МЛв и БЩЗщ из своей Зщ. Если герой дожил до своей следующей Очереди, он сражается по обычным правилам.

Все на одного: сражение с несколькими противниками требует от воина высочайшего мастерства. Если герой сражается с несколькими противниками, в начале очереди он должен выбрать,

кому из них он уделяет больше внимания. Выберите число противников, равное **|1 + ММд героя|** (минимум 1). Они атакуют героя, как обычно. Все противники сверх этого числа атакуют героя с Преимуществом.

Ложись!: герой может упасть, используя Быстрое действие. Дистанционные атаки по лежащему герою совершаются с Помехой, атаки в ближнем бою по нему совершаются с Преимуществом. Лежащий герой может ползти с 1/2 Ск и атаковать в ближнем бою с Помехой. В остальном герой действует по обычным правилам.

Невидимки: если герой атакует невидимого (из-за чар, укрытия или по иным причинам) противника, бросок совершается с Помехой. Если невидимого противника нет в атакуемой области, герой автоматически промахивается. Невидимые существа атакуют по правилам Внезапного нападения. Если существо невидимо благодаря Скрытности, а не волшебству, то, атаковав, оно обнаружит себя вне зависимости от успеха атаки.

Перемещение через занятые области: если герой желает пройти через область, занятую враждебным существом, он должен пройти проверку Атлетики против **|10 + Дб противника ± БШР противника|**. В случае успеха герой передвигается через занятую область, в случае провала падает рядом с противником. Перемещение героя на этом заканчивается.

Трудный ландшафт. Иногда перемещение героя затруднено густым подлеском, глубоким снегом, скользким льдом, качающейся палубой. В такой ситуации Ск героя ополовинивается

ЗОНЫ ПОРАЖЕНИЯ

Герой может выбрать для атаки любую из перечисленных зон. Если при атаке не заявлена специфическая Зона поражения, удар наносится в торс.

Зона поражения	Штраф к Доблести/Меткости
Торс	0
Конечность	-2
Пах	-3
Шея	-5
Голова	-5
Глаз	-7

Торс: попадание по торсу не вызывает никаких эффектов, кроме синяков, шрамов, шишек и потери Единиц Здоровья.

Конечность: попадание по руке или ноге может вызвать Перелом или Потерю конечности. Подробнее читайте об этом в разделе «Раны, их последствия и лечение».

Пах: мужчина, получивший удар в пах, должен пройти проверку Вн против **|10 + потерянные ЕЗ|**. При провале он не может действовать и перемещаться число Очередей, на которое провалил проверку (хотя может орать, сквернословить и совершать Быстрые действия). Все атаки по нему совершаются с Преимуществом.

Шея: если шея одновременно теряет **ЕЗ = |1/4 от максимальных ЕЗ + МВн|**, то жертва умирает. Без проверок. В случае Колющего или Проникающего удара смерть наступает от обильного кровотечения, Дробящие атаки ломают позвоночник, Рубящие удары обезглавливают.

Голова: получивший удар в голову должен пройти проверку Вн против **|10 + потерянные ЕЗ|**. При провале жертва Теряет сознание. Если в голову нанесена Опасная рана, жертва должна преуспеть в проверке Вн против 15 или умереть.

Глаз: не может быть выбран для поражения Громоздким оружием. Потеря 2 и более ЕЗ приводит к потере глаза. Существо, потерявшее все свои глаза, Ослеплено. Крупных существ ослепить сложнее — Большое существо лишается глаза при потере глазом 3 ЕЗ, огромное — 4 ЕЗ, гигантское — 5 ЕЗ. Маленькие и крошечные существа лишаются глаза при потере глазом 1 ЕЗ. Лишние Пв наносятся в голову.

Если атака имеет Колющие или Проникающие Пв, удвойте успешно нанесенные Пв — атака поражает не только глаз, но и мозг! В этом случае, получивший удар должен пройти проверку Вн против **[10 + потерянные ЕЗ]** или Потерять сознание. Проверка совершается с Помехой.

Если Колющая или Проникающая атака наносит Опасную рану в глаз, жертва должна преуспеть в проверке Вн против 15 или умереть. Проверка совершается с Помехой.

Зачастую глаза — самое уязвимое место на теле огромных монстров!

Зоны поражения позволяют закончить бой быстро и наверняка, особенно, если герой нападает Внезапно! Также они помогут вывести противника из строя, не убивая его.

МАНЕВРЫ

Во время Действия герой может совершить Маневр. Перечисленные ниже Маневры может выполнить любой герой, если он снаряжен соответствующим образом. Некоторые Маневры могут совмещаться друг с другом или дополнительно требовать траты Перемещения или Быстрого действия.

СОВЕРШЕНИЕ МАНЕВРА

1) Выберите цель. Герой не может поразить цель за пределами досягаемости оружия или заклинания.

2) Определите штрафы и бонусы к проверке. Как правило, это штраф зоны поражения или штрафы за размер предмета при Разоружении или Поломке оружия. Также перед совершением проверки определите, есть ли у героя Преимущество или Помеха на нее.

3) Совершите необходимую проверку и определите последствия. Получает цель маневра Повреждения, или герой промахивается, нанесен ли Критический Удар и т. д. Например, успех при Разоружении или Поломке оружия лишит противника оружия или уничтожит (или повредит) ценный предмет на его теле, успех при Захвате даст герою возможность справиться с противником, не нанося Повреждений или просто сломать ему хребет, а успех при Плетении чар позволит герою превратить противника в каменную статую или испепелить огненным шаром.

Внимательно изучите возможности, которые предлагает перечень Маневров. Он включает абсолютное большинство действий, которые может совершить герой со своими противниками или окружением. Значительная часть Маневров предполагает сопротивление противника герою. Обратите внимание, что захваченные врасплох враги очень даже сопротивляются – просто недостаточно быстро. Если цель не способна или не желает сопротивляться, то используйте рекомендации из раздела «Когда бросать кубик».

Атака. Герой атакует в ближнем бою. Герой может атаковать противника в 1 метре от себя (или в 2 метрах, если его оружие Длинное) и должен совершить проверку Дб. Цель атаки получает Повреждения, равные **|К20 + Дб героя – штраф зоны поражения – Зщ цели|**. Неподвижные цели герой атакует с Преимуществом. Если

в результате подсчета получается 0 или меньше, то удар соскользнул с доспеха или просто не достиг цели.

Герой может понизить свою Дб на любое число (минимум до 0), если желает нанести удар не в полную силу.

Атака с разбега. Герой преодолевает по прямой расстояние в интервале от своей $|\text{Ск} + 1|$ до своей $|\text{Ск} \times 2|$ и атакует с Преимуществом. До начала его следующей Очереди все атаки по нему совершаются с Преимуществом. Атака с разбега не может совмещаться с Быстрой атакой, Выжиданием, Дистанционной атакой и Плетением чар, но может совмещаться с другими маневрами. Если герой совершает Сокрушительную атаку с разбега, он получает 2 Преимущества... Как и враги при атаках по нему до начала его следующей Очереди!

Перемещение героя уже учтено в этом Маневре, то есть при его использовании герой может преодолеть расстояние, не превышающее его $|\text{Ск} \times 2|$. Герой *не может* совершить Перемещение и затем использовать Атаку с разбега!

Быстрая атака. Герой совершает 2 атаки с Помехой. Если герой имеет оружие в каждой руке и оба оружия Легкие, только одна атака совершается с Помехой. Каждой из этих атак герой может совершать Дистанционную атаку, Захватывать, Ломать снаряжение, Разоружать, Сбивать с ног, Толкать или выполнять Финт.

Выжидание. Герой ожидает совершения некоего действия кем-то из окружающих. Любой другой маневр может быть выполнен как Выжидательный. Например: Схватить, *если* враг потянется за оружием, Атаковать, *если* враг начнет Плести чары, и т. д.

Очередность событий при этом определяется Реакцией. Чтобы опередить противников, герой должен преуспеть в проверке Реакции против $|\text{10} + \text{Рц статиста}|$.

Дистанционная атака. Герой стреляет или бросает предмет в цель. Если цель находится на Дальней дистанции, атака совершается с Помехой. Маневр может совмещаться с Быстрой атакой, если в описании оружия не сказано обратного. В Неподвижные цели герой стреляет с Преимуществом.

Захват. Для маневра нужна как минимум 1 свободная рука. Герой проходит проверку Дб (Рукопашный бой) против **БАЗщ + Дб (Рукопашный бой) противника + штраф зоны поражения ± БШР**. При успехе противник не получает Повреждений, но становится Захваченным. Маневр может сочетаться с Атакой с разбега, Быстрой атакой (это имеет смысл, если герой пытается захватить сразу двух противников) и Сокрушительной атакой.

Если Захват успешен, все атаки в ближнем бою против схваченного получают Преимущество, пока он не освободится.

Некоторые Трюки и виды оружия позволяют проводить Захват при помощи Владения оружием. В этом случае замените во всех формулах Рукопашный бой на Владение оружием для инициатора Захвата. Если у героя есть Трюк «Знаток оружия», то он может использовать во всех формулах Владение оружием, даже являясь Захваченным!

Схвативший может (в том числе в ту же Очередь, когда совершен Захват):

Совершать любые действия со следующими дополнениями и исключениями:

- Атаковать схваченного любым одноручным оружием (даже дистанционным). Схваченный вычитает МЛв и БЩЗщ из своей Зщ;

- Атаковать другие цели по обычным правилам, если у него есть свободная рука с одноручным оружием ближнего боя или одноручным дистанционным оружием.

- Перемещаться на половину своей Ск. Схвативший передвигается без ограничений, если на 2 категории и более превышает Размером схваченного.

— Сменить зону, за которую удерживает противника. Герой должен пройти проверку Дб (Рукопашный бой) против **|БАЗщ + Дб (Рукопашный бой) противника + штраф зоны поражения ± БШР|**. Если герой использует для хватания или удерживания 2 руки, он получает +2 к этой проверке.

— Блокировать противника. До начала своей следующей Очереди схвативший не дает схваченному выполнять любые действия (даже говорить). Все что может делать схваченный — это пытаться вырваться. Схвативший не может перемещаться и совершать никаких действий, кроме Быстрых.

— Душить схваченного. Для этого противник должен быть схвачен за шею. Схваченный теряет **ЕЗ = |К20 + Дб (Рукопашный бой) схватившего — Дб (Рукопашный бой) схваченного — МВн схваченного|**. Если в ходе удушения ЕЗ схваченного достигает 0, он теряет сознание. Обратите внимание, что отрицательный МВн прибавляется к Пв от удушения.

— Бросить схваченного. Герой не может бросать существ и предметы, вес которых превышают его **|комфортную нагрузку × 2|**. Схваченный падает в X метрах от бросающего, где **X = |К20 + Дб (Рукопашный бой) бросающего — Дб (Рукопашный бой) /Атлетика (Лв) бросаемого ± БШР бросаемого|**. Бросающий указывает точку, в которой приземлится бросаемый. При падении бросаемый теряет столько ЕЗ, сколько метров пролетел. Если бросаемый не долетел до указанной точки, он падает максимально близко к ней и теряет столько ЕЗ, сколько метров пролетел. Когда бросаемый сталкивается с другим существом, оно падает, если **|Сл бросаемого + БДЗщ бросаемого + БЩЗщ бросаемого ± БШР бросаемого| ≥ |Зщ существа + МСл существа ± Прч существа ± БШР существа|**. Существо теряет 1 ЕЗ за каждую единицу разницы не в свою пользу. В противном случае ЕЗ теряет бросаемый. Падения и столкновения наносят Дробящие Пв.

Если в результате подсчета расстояния получается 0, бросающий отпускает и Толкает противника. Если в результате подсчета

расстояния получается отрицательное число, бросающий падает! Существо может быть брошено на расстояние в метрах, не превышающее МСл или МЛв бросающего. Увеличьте максимальное расстояние броска в 2 раза за каждую категорию размера, на которую бросающий больше бросаемого, и уменьшите в 2 раза за каждую категорию, на которую бросающий меньше бросаемого.

— Отпустить схваченного.

Схваченный может:

— Проводить атакующие Маневры по схватившему с Помехой. Для атаки может использоваться только Легкое оружие, шипы на доспехе, а также кулаки (зубы, когти, клювы, щупальца и т. п.). В остальном атаки проводятся по обычным правилам.

— Плести чары, если может соблюсти необходимые для этого условия (что бывает затруднительно, если героя держат). Все проверки, необходимые для успеха заклинания, совершаются с Помехой.

— Попытаться вырваться. Чтобы вырваться, схваченный должен пройти проверку Дб (Рукопашный бой), Атлетики (Сл, Лв), Сл или Лв против **[БАЗщ + Дб (Рукопашный бой) схватившего ± БШР схватившего]**. Попытка вырваться считается Действием.

— Достать Легкое оружие. Схваченный *может* отказаться от Перемещения, чтобы достать оружие, несмотря на то, что фактически обездвижен.

— Совершать Быстрые действия.

Схваченный не может:

— Передвигаться, если только не превышает схватившего размером на 2 или больше. Также существа, размером превышающие схватившего, могут атаковать и другие цели (без Помехи), кроме схватившего.

Схвативший/схваченный автоматически теряют ЕЗ, если на доспехе схватившего/схваченного есть шипы. Потеря ЕЗ равна

разнице бонуса доспехов схватившего и схваченного. Например, если герой в кольчужной рубахе (БДЗщ +3) схватил противника в шипованном кольчато-пластинчатом доспехе (БДЗщ +6), то герой потеряет 3 ЕЗ (противник, само собой, не теряет ЕЗ). Шипы отнимают ЕЗ в начале каждой Очереди схватившего/схваченного, пока схвативший не отпустит противника. Для того чтобы удерживать противника, покрытого шипами, схвативший должен пройти проверку Вл против **[10 + потерянные ЕЗ]**. При провале он отпускает его в начале своей следующей Очереди!

Многорукие существа, имеющие более одной пары рук, получают бонусы в +2 (или дают штрафы в -2 герою) за каждую пару рук, которой хватают или удерживают.

Защитная стойка. Герой сосредоточен на обороне. Все атаки по нему до начала его следующей Очереди совершаются с Помехой. Лежащий на земле герой также может выбирать этот маневр!

Плетение чар. Герой использует магию.

Провокация. Этот Маневр может сочетаться с любым другим и требует Быстрого действия. При помощи оскорбительных фразочек и еще более оскорбительных жестов герой привлекает к себе внимание врага. Совершив проверку Общения (Об) против **[10 + Вл цели]**, герой провоцирует противника и становится целью его следующей атаки. В некоторых ситуациях герою точно не обойтись без Луженой глотки!

Если жертвы не слышат героя или не видят его или не понимают язык, на котором он говорит, проверка совершается с Помехой. Если героя и не видят, и не слышат, Провокация не сработает!

Маневр действует только на одну цель одновременно, но если у героя больше одного Быстрого действия, он может Провоцировать несколько раз за Очередь, привлекая внимание разных противников!

Провокация действует только в боевых сценах (то есть, когда бой уже начался) и имеет смысл в тех случаях, когда враги могут атаковать оскорбившего их героя. В противном случае они выберут другую цель. Если вы хотите парой фраз выманить врага из-за крепостных стен или плотных рядов латников, воспользуйтесь Атрибутом «Рыцарь»!

Разоружение. Чтобы выбить предмет из рук противника, герой должен пройти проверку Дб против **|10 + Дб противника + БЩЗщ|**.

Герой получает штраф к Дб за размер предмета-цели (сверьтесь с таблицей ниже). Если противник держит предмет в 2 руках, герой получает дополнительные -2 к проверке. Маневр не может повредить предмету-цели, однако хрупкие предметы могут разбиться, упав на землю.

В случае успеха маневра предмет падает на землю на расстоянии от разоруженного, не превышающем МСл или МЛв разоружающего. Разоружающий выбирает точку, в которую упадет предмет. Уменьшите расстояние в 2 раза, если выбитый из рук предмет Громоздкий или Длинный. Если в результате получается 0, предмет падает под ноги разоруженного.

Если хотя бы одна рука героя свободна, он может выхватить предметы и оружие из рук противника, используя при Разоружении Рукопашный бой! Если герой использует обе руки, он получает +2 к проверке. В остальном он действует по обычным правилам разоружения. При успехе Маневра оружие или предмет оказывается в его руках.

Если герой выбирает целью Маневра щит, то БЩЗщ не учитывается при проверке. Однако зачастую щиты основательно закреплены на руке, поэтому чтобы сорвать с нее щит понадобится дополнительная проверка Сл, Лв или Атлетики против **|10 + БЩЗщ|**.

Сбить с ног. Чтобы сбить противника с ног, герой должен пройти проверку Дб против **|10 + Дб противника + БЩЗщ ± БШР противника|**.

Герой получает штраф -2 за область поражения (ноги). Если существо стоит на 4 ногах, герой получает дополнительные -2. Если существо передвигается на брюхе, как люди-змеи или гигантские слизни, герой получает дополнительные -4 к проверке! Маневр может выполняться лишь Длинным оружием или при помощи Навыка Рукопашного боя.

Сломать снаряжение. Чтобы нанести Повреждения предмету в руках или на теле противника, герой должен пройти проверку Дб или Мт против **|10 + Дб противника + БЩЗщ|**.

Герой получает штраф к Дб или Мт за размер предмета-цели (сверьтесь с таблицей ниже). За каждую 1, на которую герой прошел проверку, он наносит 1 Пв предмету. Если герой пытается разбить щит, БЩЗщ не учитывается в сложности проверки.

Оружие/предмет	Штраф к Доблести атакующего при разоружении/поломке
Доспехи, закрывающие большую часть тела (БДЗщ 7+), башенный щит	0
Громоздкое и Длинное двуручное оружие, доспехи, закрывающие значительную часть тела (БДЗщ 4-6)	-1
Громоздкое или Длинное двуручное оружие, большой щит, легкие доспехи (БДЗщ 1-3)	-2
Двуручное оружие, Громоздкое или Длинное Универсальное оружие, щит, большой рюкзак	-3
Универсальное оружие, Громоздкое или Длинное одноручное оружие, рюкзак	-4
Одноручное оружие, баклер, широкий ремень,	-5
Легкое оружие, скрученная газета, шапка, борсетка	-6
Кастет, перчатка, наруч, пузырек, узкий ремень	-7
Перстень, браслет, ключ	-8

Сокрушительная атака. Герой атакует с Преимуществом. До начала его следующей Очереди все атаки по нему совершаются с Преимуществом. Сокрушительная атака не может совмещаться с Быстрой атакой, но может совмещаться с Атакой с разбега, Захватом, Поломкой оружия, Разоружением, Сбиванием с ног, Толчком или Финтом.

Толчок. Герой отталкивает противника на 1 метр прямо от себя. Чтобы сделать это, герой должен пройти проверку Дб против **|10 + Дб противника ± БШР противника|**.

Если Маневр применяется одновременно с Атакой с разбега, герой отталкивает противника на 1 метр за каждую единицу, на которую прошел проверку. Герой не может оттолкнуть противника на большее число метров, чем преодолел сам в эту Очередь, но всегда толкает минимум на 1 метр в случае успеха проверки. Увеличьте максимальное расстояние толчка в 2 раза за каждую категорию размера, на которую толкающий больше толкаемого, и уменьшите в 2 раза за каждую категорию, на которую толкающий меньше толкаемого.

Герой не может толкать существ и предметы, вес которых превышают его максимальную нагрузку.

Финт. Герой отвлекает противника. Герой должен пройти проверку Общения (Мд, Об) или Владения оружием/Рукопашного боя против **|10 + Владение оружием/Рукопашный бой противника (Ин, Мд) |**. Если проверка успешна, следующая атака (героя и любого его союзника) по этому противнику совершается с Преимуществом. Эффект длится до конца следующей Очереди героя, применившего Финт.

ДИСТАНЦИОННЫЕ АТАКИ

Дистанционные атаки имеют 2 типа дистанций: Ближняя и Дальняя. Эти дистанции указаны в статистиках дальнобойного оружия и описании заклинаний. Если цель находится за пределами Дальней дистанции, герой не может поразить ее. Атаки на Дальней дистанции совершаются с Помехой. Совершая Дистанционную атаку, герой должен сделать проверку Меткости. Цель теряет **$EЗ = |K20 + Mт - \text{штраф зоны поражения} - 3\text{щ цели}|$** .

Герой может понизить свою Меткость на любое число (вплоть до 0), если желает поразить цель вскользь.

Быстрая атака и Дистанционные атаки: герой может совершать Быструю атаку дальнобойным оружием, если у того отсутствует свойство «Перезарядка» или «Метательное».

Дистанционные атаки в ближнем бою: герой совершает Дистанционные атаки с Помехой, если в 1 метре от него находится противник. Герой совершает Дистанционные атаки с Помехой, если его цель находится в ближнем бою, в котором он не принимает участия.

Перемещение и Дистанционные атаки: если в свою Очередь герой перемещается на расстояние, превышающее 1 метр, и стреляет, проверка Меткости совершается с Помехой. Обратите внимание, что герой может выстрелить без Помехи до Перемещения.

Прицеливание: выбрав Маневр Дистанционной атаки, герой может объявить, что он Прицеливается. В боевой сцене герой может сместить свою Очередь на 1–3 Очереди вниз, то есть действовать после менее быстрого героя или статиста. Герой, сместивший свою Очередь на 1 вниз, получает Преимущество при проверках Меткости, а враги получают Преимущество, атакуя его. Герой, сместивший свою Очередь на 2 вниз, получает 2 Преимущества, а враги получают 2 Преимущества, атакуя его. Если герой сместил

свою Очередь на 3 вниз, он получает 2 Преимущества и игнорирует Помеху при стрельбе на Дальнюю дистанцию. Враги получают 2 Преимущества, атакуя его. После совершения атаки герой снова может действовать в соответствии со значением своей Рц.

Если во время Прицеливания герой одновременно теряет ЕЗ, равные или превышающие его Вл, он теряет все бонусы Прицеливания и должен начинать заново. Прицеливание не может сочетаться с Быстрой атакой, но может сочетаться с Плетением чар, являющихся Магическими стрелами. Герой может прицеливаться только в цель, которую видит.

Укрытия делятся на 2 типа: мягкое (кусты, высокая трава, куча хвороста) и твердое (камни, стены, башенные щиты). При стрельбе в противника в мягком укрытии герой получает 1 Помеху, при стрельбе по противнику в жестком укрытии — 2 Помехи. В случае промаха герой поражает укрытие. Укрытия могут быть Повреждены и уничтожены.

КАВАЛЕРИСТЫ

Атаки наездника: герой получает Преимущество в ближнем бою, если атакует существ, меньших по размеру, чем его скакун.

Атаки по наезднику: в ближнем бою при атаке по наезднику на скакуне, превышающем размер атакующего, атакующий получает Помеху, если не атакует Длинным оружием.

Атаки по скакуну: совершаются по обычным правилам.

Атаки скакуна: во время своего Действия скакун может совершать любые Маневры, доступные в соответствии его Навыкам и снаряжению. Скакун не обязан заявлять такой же Маневр, как и наездник. Исключение составляет Атака с разбега.

Действие и Перемещение скакуна: скакун Действует и Перемещается в ту же Очередь, что и его наездник.

Проверки скакуна: Проверки Дб, Мт и Вл скакуна совершаются с использованием Навыка Обращения с животными наездника. Например, если скакун атакует, его Рукопашный бой заменяется Обращением с животными наездника. Скакун может использовать собственный Рукопашный бой, если он больше Обращения с животными наездника.

Реакция кавалериста = $\lfloor (Рц \text{ скакуна} + Рц \text{ героя}) \div 2 \rfloor$

ДОРОЖНЫЕ ВОЙНЫ

Хотя работающая техника после Катастрофы в большой цене, ее не очень-то берегут. В самом деле, если жалеть автомобиль, он, чего доброго, и хозяина переживет! Пустоши полнятся бандами моторизированных дикарей, живущих и умирающих с ветерком, под рев мощных двигателей и залихватские крики собратьев.

Всякое мало-мальски уважающее себя кочевое племя держит в хозяйстве цистерну с горючим. Оно в буквальном смысле — кровь банды: когда техника глохнет, головорезы становятся жертвами многочисленных соперников. Кочевники существуют, борются и погибают ради горючего и того ощущения свободы и вседозволенности, которое дает владельцу машина или мотоцикл.

Не дрова везешь!: из-за тряски пассажиры транспортного средства совершают любые активные проверки с Помехой.

Отвлекать водителя воспрещается!: водителю довольно проблематично заниматься чем-то еще, кроме управления транспортным средством. Все атаки водителя совершаются с 2 Помехами. Водитель не может использовать Двуручное оружие.

Под откос: если машина переворачивается или врезается в препятствие, все пассажиры (включая Водилу) получают Дробящие Повреждения, равные **$\lfloor 30 - \text{Управление транспортом}^3 \text{ Водилы} -$**

БДЗщ|. Если машина не была оснащена ремнями безопасности (или пассажиры не сочли нужным воспользоваться ими), удвойте успешно нанесенные Повреждения.

Те из пассажиров, кто не был пристегнут, могут избежать Повреждений, совершив проверку Атлетики (Лв) против **|X|**, где X = Пв, которые герой должен получить (до умножения за отсутствие ремней безопасности).

Борт к борту: водитель может использовать транспортное средство, как оружие. Его Доблесть равна **|Управление транспортом³ + МЛв + Прч транспортного средства|**. При провале маневра транспортное средство получает Повреждения, равные величине провала. Обратите внимание, что это не всегда (хоть и зачастую) означает тараны и удары бортами — в случае мопедов, мотоциклов и небольших машин водитель заманивает соперника на обочину или в кювет!

Пока, придурки — привет, придурки!: герой может попытаться оторваться от преследования, или наоборот, догнать кого-то. Если герой превышает скорость, указанную в разделе **«по дороге всегда быстрее»**, то максимальная скорость в км/ч, которой он может достигнуть, равна **|Управление транспортом³ (Лв) + Вл + Рц — Опасность местности| x 10**. Разумеется, она все еще ограничена соответствующим параметром из таблицы транспортных средств. Совершите проверку Управления транспортом против **|10 + Управление транспортом³ (Лв) противника + Опасность местности|**. В случае успеха герой добивается желаемого, а машине потребуется проверка Износа в конце сцены. В случае провала смотрите раздел **«Под откос»**.

Тактическая скорость: в течение Очереди водителя транспортное средство может преодолеть расстояние в метрах, равное **|Управления транспортом³ (Лв) + Вл водителя + Рц водителя —**

Опасность местности|. Это расстояние включает в себя маневры любой сложности.

ЧАСТЬ ПЯТАЯ: СОЦИАЛЬНЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Здесь вы узнаете, как герои и статисты общаются друг с другом, и чего они могут достичь, не прибегая к бескомпромиссному насилию.

Оружием герою может послужить не только верный меч или могучие чары, но и вовремя сказанное слово или лучезарная улыбка. Навык Общения предполагает множество способов получить желаемое, в том числе без участия Обаяния. Однако именно Обаяние отвечает за первое впечатление, которое герой производит на окружающих. Когда герои попадают туда, где о них еще не успели составить определенного мнения, игроки кидают К20 и прибавляют к нему МОБ (а также прочие бонусы и штрафы, которые мастер сочтет уместными). Сверьте полученный результат со списком:

ВПЕЧАТЛЕНИЯ

0 и меньше — Отвращение: статисты напрочь отказываются иметь с героем дело. Вышибалы гонят героя из кабака (по крайней мере, пытаются), обыватели бранятся и швыряют в него камнями и мусором. Нападение со стороны вооруженных статистов — вопрос пары фраз, иным хватит и недоброго взгляда. Ополченцы могут не пустить героя в город!

Торговля невозможна. Лавочники отказываются торговать и угрожают вызвать стражу.

Просьбы о помощи отвергаются с негодованием, расспросы приводят статистов в ярость.

В потенциально боевой ситуации статисты атакуют героя и бьются до конца. Если сражение по каким-то причинам невозможно или бессмысленно (герой очевидно сильнее, сражение приведет к неблагоприятным для статистов последствиям), статисты действуют против героя всеми доступными им средствами.

1–3 – Враждебность: статисты с трудом выносят присутствие героя. В кабаке герой, скорее всего, станет причиной (и основной жертвой) драки. Обыватели и не думают скрывать своего отношения к герою, но воздержатся от неприкрытой травли, если он не даст для того повода. Впрочем, вооруженные статисты или городское ополчение легко найдут повод для стычки!

Торговля разорительна. Лавочники заламывают драконовские цены, а покупают за сущие гроши (умножьте цену покупки у статиста на 3, а цену, за которую статисты готовы что-то купить у героя, разделите на 3).

Просьбы о помощи отвергаются, расспросы встречаются в штыки.

В потенциально боевой ситуации статисты атакуют героя и отступают лишь в случае очевидного перевеса на его стороне. Если сражение по каким-то причинам невозможно или бессмысленно, статисты действуют против героя иными доступными методами.

4–6 – Остракизм: статисты делают вид, что героя не существует. В кабаке герою откровенно не рады. Столик героя будет пустовать и ему придется самому забирать свой заказ у стойки. Если где-то неподалеку случится преступление, герой будет первым подозреваемым!

Торговля убыточна. Лавочники требуют внушительную наценку (умножьте цену покупки у статиста на 2, а цену, за которую статисты готовы что-то купить у героя, разделите на 2).

Просьбы о помощи и расспросы игнорируются. Обыватели смотрят угрюмо и, если герой окликает их, ускоряют шаг или

не обращают на него внимания. Положение может изменить лишь внушительный (для статиста) подкуп.

В потенциально боевой ситуации статисты атакуют героя, если на их стороне перевес. В противном случае они отступят и вернуться с подмогой. Если сражение по каким-то причинам невозможно или бессмысленно, статисты действуют против героя иными доступными методами.

7–9 – Настороженность: окружающие ведут себя с героем весьма высокомерно и подозрительно. Лавочники, кабатчики и ополченцы обязательно постараются обобрать героя до нитки. Что ж, таков незавидный удел чужаков!

Торговля невыгодна (умножьте цену покупки у статиста на 1,5, а цену, за которую статисты готовы что-то купить у героя, разделите на 1,5).

Просьбы о помощи и расспросы игнорируются, хотя подкуп или униженные мольбы могут сработать.

В потенциально боевой ситуации статисты атакуют героя, если его убийство не кажется затруднительным или может принести выгоду. В противном случае статисты попытаются ограничиться насмешками, грязной бранью и требованиями немедленно уйти.

10–12 – Нейтралитет: героя воспринимают в целом спокойно. Торговцы не будут пытаться обжулить его слишком явно, а обыватели вряд ли вообще обратят на него внимание.

Торговля идет без осложнений. Лавочники продают и покупают по более или менее честной цене.

Просьбы о помощи удовлетворяются, если они не слишком сложны и затруднительны. Статисты отвечают на расспросы, однако не стремятся дать полную и исчерпывающую информацию.

В потенциально боевой ситуации статисты атакуют героя, только если очевидно спровоцированы.

13–15 – Доброжелательность: герой вызывает сдержанное одобрение окружающих. Торговцы готовы продавать и покупать у него по относительно честным ценам, а обыватели охотно идут с ним на контакт. В кабаке герой безусловно станет центром внимания.

Торговля идет неплохо. Лавочники продают и покупают по более или менее честной цене, могут снабдить героя полезной информацией или предоставить небольшую скидку.

Просьбы о помощи удовлетворяются, если они не слишком сложны и затруднительны. Статисты отвечают на расспросы по возможности полно. Очевидно глупые вопросы и просьбы статисты встречают с юмором и даже могут дать полезный совет.

В потенциально боевой ситуации статисты атакуют героя, только если спровоцированы. Они попытаются избежать боя и успокоить героя, если это возможно.

16–19 – Восторг: герой кажется окружающим отличным парнем. Он без труда провернет выгодную торговую сделку и найдет союзников (или подельников). Не исключено, что его даже пригласят на ведущую роль в каком-нибудь местном празднике!

Торговля выгодна (разделите цену покупки у статиста на 1,5, умножьте на 1,5 цену, по которой статисты готовы покупать). Лавочники охотно снабдят героя полезной информацией.

Просьбы о помощи удовлетворяются (за исключением опасных или абсурдных). Статисты отвечают на расспросы максимально полно. Очевидно глупые вопросы и просьбы статисты встречают с юмором и даже могут дать полезный совет.

В потенциально боевой ситуации статисты сдадутся на милость героя, если только он не демонстративно кровожаден. В противном случае статисты отступят.

20 и больше – Очарованы: появление героя вызывает больше радости и интереса, чем прибытие разъездного борделя или

бродячего цирка! Герой получит внушительные скидки при торговле, а местные шишки (не говоря уж об обывателях) охотно примет его в своих жилищах.

Торговля крайне прибыльна (разделите цену покупки у статиста на 2, умножьте на 2 цену, по которой статисты готовы покупать). Лавочники охотно снабдят героя полезной информацией и разложат перед ним лучшие товары.

Статисты делают все, что в их силах, чтобы помочь герою и отвечают на расспросы максимально полно. Очевидно глупые вопросы и просьбы удовлетворяются тоже (хотя впоследствии это может выйти герою боком)

Бой невозможен (разве что, бойня). Статисты готовы сдаться на милость героя или даже временно перейти на его сторону.

Появившись в незнакомом месте, герой вряд ли получит Впечатление лучше Доброжелательности без дополнительных усилий (хотя это, согласитесь, не так уж мало!). Мастер может сделать исключение в располагающих к этому ситуациях — например, для Красивых, Стильных или Соблазнительных героев на карнавале, Солдат и Офицеров в осажденном городе или Проповедников на религиозном празднике.

В дальнейшем герой имеет возможность изменить мнение окружающих о себе с помощью проверок Общения (для этого у него должен быть хотя бы шанс поговорить!). В случае раскрытых попыток обмана и прочих манипуляций со стороны героя, мнение может измениться и в худшую сторону!

Если статисты встречают группу героев, то сделайте одну проверку, применяя *наихудшие* из возможных штрафов. Если герои разделятся, к каждому из них применяется отдельное Впечатление (требующие новой проверки), хотя некоторые статисты наверняка запомнят, что героя видели в компании грубияна или уроды!

Вооруженные люди в броне: статисты нервничают, когда видят вооруженных людей, облаченных в броню. Это не относится к военным объектам и анархическим вольницам, но в целом обыватели не ждут ничего хорошего от вооруженного человека в бронежилете до тех пор, пока он не служит в городском ополчении или армии.

Если герои не выглядят носящими оружие и броню по праву службы, рождения или необходимости (городское ополчение и наемники в военное время, дровосек с топориком или охотник с луком), они не могут получить Впечатление лучше Нейтралитета. В случае любого Впечатления хуже нейтрального статисты сообщат о героях властям, хотя в остальном вряд ли будут вести себя слишком вызывающе.

В постапокалиптическом антураже это правило зачастую не распространяется на легкие доспехи и щиты (БДЗщ +3 или БЩЗщ +2) и оружие, не являющееся Длинным или Громоздким. Разумеется, шипы на броне сразу обличают плохих ребят!

Список Впечатлений не является жестким руководством к действию. Мастер волен интерпретировать варианты, сообразуясь с логикой происходящего, или использовать заранее подготовленную линию поведения статистов. Однако результаты из списка применяются при совершении проверок Общения.

Также этот список может использоваться, чтобы случайным образом определить Впечатления статистов от идей, предложенных героем. Разумеется, на 0 и меньше друзья и знакомые не будут бросаться на героя с оружием или кидать в него грязью (хотя всякое случается), но не постесняются сказать все, что думают о герое и его нелепой выдумке!

ДОБИТЬСЯ СВОЕГО...

Пытаясь расположить статиста к себе (или возмутительно обмануть его), герой совершает проверку Общения против **[10 + Вл статиста + любые бонусы/штрафы, которые мастер сочтет уместными]**. В некоторых ситуациях Воля может быть заменена Наблюдательностью (Мд), например, когда герой пытается отвлечь статиста досужей болтовней или подсунуть ему испорченный товар. Чтобы заподозрить ложь, герои совершают проверку Общения (Мд) против **[10 + Общение лжеца]**.

Договориться с разъяренными врагами может быть очень сложно или даже невозможно (особенно в пылу битвы), в то время как близкие друзья, родственники и поклонники благосклонно примут самые безумные идеи героев. Среднее значение 10 в целевой сложности проверки Общения может быть заменено мастером соответственно ситуации.

Впечатление цели от собеседника на момент начала разговора	Мирные переговоры	Переговоры с позиции силы	Боевая сцена
Отвращение	30 + Вл цели	25 + Вл цели	Время слов прошло, к оружию!
Враждебность	25 + Вл цели	20 + Вл цели	30 + Вл цели
Остракизм	20 + Вл цели	15 + Вл цели	25 + Вл цели
Настороженность	15 + Вл цели	10 + Вл цели	20 + Вл цели
Нейтралитет	10 + Вл цели	10 + Вл цели	15 + Вл цели
Доброжелательность	10 + Вл цели	10 + Вл цели	10 + Вл цели
Восторг	5 + Вл цели	5 + Вл цели	10 + Вл цели
Очарование	0 + Вл цели	0 + Вл цели	5 + Вл цели

Переговоры с позиции силы предполагают ситуации, в которых герои имеют (или убедительно делают вид, что имеют) средства *заставить* статиста сотрудничать и открыто их демонстрируют. Это вовсе не значит, что они на самом деле могут или будут их применять, но у статистов точно останется пренеприятное ощущение, что их *принудили* к компромиссу. В зависимости от статуса, благосостояния и влияния статиста, после окончания

переговоров это может вылиться как в жалкую бессильную истерику, так и в наем лучших охотников за головами

Переговоры с группами: как правило, группы существ менее восприимчивы к угрозам, лести, лжи и доводам разума. Каждый в группе боится, что если он поддастся на уговоры, то другие посмеются над ним или пустят арбалетный болт в затылок. Помимо этого, удерживать внимание и отслеживать настроение множества существ сразу не так-то просто. При переговорах с группами используйте Выступление³ и наиболее распространенное значение Воли в группе, которую пытается уговорить герой. Если выступление (и аудитория) не подготовлены заранее, герой совершает проверку с Помехой, когда ведет переговоры с группой из 10 или более существ. Герой совершает проверку с 2 Помехами, когда ведет переговоры с группой из 100 или более существ. В некоторых ситуациях герою точно не обойтись без Луженой глотки!

Стиль Общения героя зависит от того, модификатор какой Характеристики используется при проверке.

Сила: в случае прямолинейного запугивания посредством Силы успех проверки приносит Восторг (безусловно, показной). Статисты сделают все, что требует герой... пока он смотрит в их сторону. Если герой имеет возможность разыскать статиста и наказать за неповиновение (или статист думает так), статист будет выполнять указания и без непосредственного присутствия героя. Провал проверки немедленно провоцирует яростную атаку, если статист считает, что у него есть шанс на победу или бегство. Статист обязательно вернется с подмогой!

Выносливость: на пирушках важно не только умение героя подать себя, но и способность много съесть и выпить (и при этом продолжать общаться). Успех проверки приносит вполне искреннюю Доброжелательность окружающих. Провал означает, что герой неким образом осрамился, и его репутация серьезно пострадала. Окружающие подвергают героя Остракизму, хотя в будущем у него будут возможности обелиться. Наверное.

Интеллект — король торговли и дипломатии. Доводы разума при успешной проверке принесут герою Доброжелательность статистов. Провал обычно приводит к Нейтралитету (если только герой или его друзья уже не позаботились о худшем варианте!).

Обаяние: для успеха не прямых угроз и заговаривания зубов герою пригодится Обаяние — сочетание эффектной подачи и личностной притягательности. Успех проверки приносит герою Восторг и все ему сопутствующее. Статисты уверены, что им выгоднее согласиться на предложения героя, чем поступить по-своему... до тех пор, пока кто-то не откроет им глаза! В этом случае, как и при провале проверки, герой сполна отведаёт Враждебности окружающих. Никто не любит оставаться в дураках!

...ЛЮБЫМИ СРЕДСТВАМИ

Подчас не самыми этичными, но, безусловно, эффективными.

Соблазнение использует Обаяние героя в сочетании с сексуально агрессивным поведением различной степени очевидности. Успех проверки Очаровывает жертву... до тех пор пока она уверена, что герой вскоре очутится в её постели. Если эта уверенность не подкрепляется дальнейшим поведением героя, он становится Отвратителем статисту (хотя статист все еще может быть не прочь затащить героя в постель!). То же происходит и при провале проверки — статист понимает, что им пытаются манипулировать. Отвращение может вылиться как в знатный синяк на смазливом личике героя, так и в значительно более серьезные последствия, если статист облечен властью и богат.

Публичные выступления, как правило, бывают хорошо подготовленными, но даже тогда главную роль играет Обаяние выступающего. Проваленный бросок для странствующего певца редко выливается во что-то большее, чем предложение убраться со сцены. Политики, военачальники и революционеры рискуют гораздо больше, особенно в случаях экспромта!

Пытки являются Навыком³. Палач может использовать Общение (Ин, Об), чтобы убедить статиста рассказать все до начала пытки. Обычно это сопровождается демонстрацией пыточных принадлежностей. Если жертва упорствует, они идут в дело. За каждую единицу, на которую палач прошел проверку против **[10 + Вл жертвы + МВн жертвы]**, жертва отвечает на один вопрос, исчерпывающе и полно. Мастер решает, может ли палач увеличить свой Навык с помощью пыточных приспособлений и на сколько именно. Так или иначе, к концу сеанса пыток жертва теряет столько ЕЗ, на сколько палач прошел проверку (здесь палачу очень пригодится Трюк Хирургическая точность!). Каждый дополнительный день пыток понижает Вл жертвы на 1 (до минимума в 0). Если жертва не знает ответов, она соврет или постарается сказать палачу то, что тот хочет услышать!

СОЦИАЛЬНЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ В БОЮ

Болтать в пылу битвы — довольно рискованное занятие. Если у героя все же возникло такое желание, он может применить Навык Общения в бою по описанным выше правилам, используя Действие. Исключением из этого является Провокация.

ВЛИЯНИЕ НА ГЕРОЕВ

Статисты и герои могут влиять на других героев с помощью проверок Общения и иными доступными способами, например, магией. Однако когда герой подвергается влияниям, игрок получает выбор. Он либо полностью принимает последствия, добавляет герою 1 Очко опыта и в дальнейшем играет роль соответственно случившемуся, либо объявляет, что герой не поддался манипуляциям. Если герой упорствует в осажденной крепости или пыточной камере, ему может не поздоровиться...

ЧАСТЬ ШЕСТАЯ: ДОСУГ И ПУТЕШЕСТВИЯ

Здесь вы узнаете, как герои отдыхают, чем занимаются в свободное от приключений время, и что за опасности подстерегают их в путешествиях.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ ОРУЖИЯ И МЕХАНИЗМОВ

Ремесленники редко путешествуют и участвуют в авантюрах. Им просто *некогда* этим заниматься — на изготовление добротного оружия или доспеха могут уйти недели и месяцы! Но когда герои имеют достаточно свободного времени для занятий ремеслом, используйте таблицу ниже. Применяйте для изготовления или ремонта соответствующие Навыки³. Если вы не стремитесь к глубокой детализации, то, как правило, это Наука³ для изготовления предметов и Ремонт³ для их починки.

Мастер тратит на работу 1 день за каждую единицу сложности проверки и материалы стоимостью $1/2$ Ц изделия. При выпадении Критического провала при проверке материалы безнадежно испорчены!

Чтобы определить финальную сложность проверки, сложите все штрафы и бонусы из таблицы. Например, чтобы изготовить автомобиль, герою придется преодолеть 30 (сложное устройство) +10 (конструкция комплексная) = 40 сложности. Работа займет 40 дней — по 1 дню за каждую единицу сложности. Увеличив время изготовления в 10 раз, герой может понизить сложность проверки до 30, а отыскав хорошо оборудованную мастерскую — до 20.

Если герою не требуется изготавливать детали с нуля, замените в сроках изготовления дни на часы!

Предмет	Сложность
Оружие/доспех/щит	10 + БПв/БДЗщ/БЩЗщ
Оружие наносит Колющие или Проникающие Повреждения	+5
Доспех имеет БДЗщ 5 и больше	+5
Доспех или щит с шипами	+5
Примитивное устройство (мельница, влагоуловитель)	10
Простое устройство (замок, музыкальная шкатулка)	20
Устройство средней сложности (механическое опахало, часы)	25
Сложное устройство (автомобильный двигатель)	30
Конструкция включает электронные элементы	+10
Конструкция комплексная (например, автомобиль включает в себя двигатель, ходовую часть, корпус и так далее)	+10
Медицинские препараты	(10 + Ц препарата) : 2
Гранаты и снаряды для Противотанкового оружия	(10 + Ц гранаты/снаряда) : 2
Патроны (10 штук)	Ц оружия : 2
Предмет имеет свойство «Новое»	+10
Затраченное время увеличивается в 5 раз	-5
Затраченное время увеличивается в 10 раз	-10
Мастер имеет оборудованную мастерскую и доступ к специализированным инструментам	-10
Мастер не имеет оборудованной мастерской и вынужден довольствоваться импровизированными инструментами	+10

ОТДЫХ

Восстановление Единиц Здоровья и Единиц Характеристик: во время 8-часового отдыха герой восстанавливает число ЕЗ и/или ЕХ, равное МВн (минимум 1). ЕЗ и ЕХ восстанавливаются в любых комбинациях в пределах восстанавливаемого значения. Если при этом герой получает квалифицированный медицинский уход, он восстанавливает в 2 раза больше ЕЗ и/или ЕХ (минимум 2). У врача

должно быть хотя бы 1 Очко опыта в Медицине³, и он должен потратить на уход за раненым не меньше 4 часов. Один врач может одновременно присматривать за числом раненых, равным его МИН. Сломанные конечности требуют особого внимания. Чтобы герой восстановил ЕЗ, потерянные при Переломе конечности, врач должен пройти проверку Медицины³ против 15.

Отдых и доспехи: герой может полноценно отдыхать (и восстанавливать ЕЗ и/или ЕХ), пока одет в доспех с БДЗщ +4 или меньше. Герой, по каким-то причинам отдыхавший в доспехе с большим БДЗщ, Устает. Обратите внимание, что ему все же удастся худо-бедно поспать, а потому шанс задремать на посту или за столом в таверне существенно ниже, чем без сна вообще.

ПУТЕШЕСТВИЯ

Мир после катастрофы полон жутких существ и необъяснимых явлений, и это напрочь отбивает тягу к путешествиям. Только конченый псих или романтик решится вести в таком мире кочевую жизнь. Большинство людей продолжают следовать испытанным веками шаблонам — они обрастают семьей, знакомствами, заводят тощего облезлого кота и вешают на стену тощий облезлый ковер. Мир за пределами городских стен видится им враждебным и опасным. Там обитают чудовища, людоеды, великаны, феи и другие твари, в существование которых не веришь, укрывшись грязным пледом у дымного очага. Купцы, работоторговцы и коммивояжеры вынуждены бродяжничать, но в душе они такие же домоседы — необходимость покидать комфорт своих жилищ лишь усиливает желание поскорее вкусить его вновь.

Другое дело — путешественники. Они раз за разом покидают тоскливые застенки сытого городского благоденствия, увлекаемые *песней странствий*. Пыльная дорога, поросшая по краям засыхающей травой, становится *их домом* и незримой преградой между скитальцами и благопристойными горожанами.

Какая бы причина не вынудила героев двинуться в путь, в дороге их подстерегает немало трудностей. Если путешествия являются важной частью вашей истории, и вы желаете выяснить, насколько сложен будет путь, следуйте пунктам ниже:

1. Сделал дело — гуляй смело. Игроки должны решить, кто из героев или статистов в караване станет:

— **Проводником**, который ищет безопасный путь, определяет подходящие места для стоянки и пополнения припасов. Навык Выживания (Ин) — важнейший для Проводника.

— **Разведчиком**, который идет впереди каравана, отслеживая все подозрительное и разыскивая места, представляющие интерес. Ему понадобятся Скрытность (Лв, Ин) и Наблюдательность (Ин, Мд).

— **Впередсмотрящим**, который вовремя заметит опасность. Высокий Навык Наблюдательности (Мд) — главное достоинство Впередсмотрящего.

Большую часть времени Впередсмотрящий просто страхует Разведчика, но если местность не позволяет эффективно использовать Скрытность или отряд спешит, эта роль выходит на первый план.

— **Механиком**, который следит за состоянием машин и прочей техники в караване. Ему потребуется Ремонт (Ин, Мд). Если герои не используют технику, игнорируйте эту роль.

— **Погонщиком**, который следит за тем, чтобы глупые скоты не провалились в яму и не наелись Загрязненной травы. Он использует Обращение с животными (Сл, Ин, Мд, Об). Если герои не используют вьючных животных, игнорируйте эту роль.

Одну роль могут выполнять несколько героев (используйте правила Взаимопомощи), но один герой не может выполнять несколько ролей.

Обратите внимание, что если Навык Выживания, Ремонта или Обращения с животными недоступен герою, то он автоматически

получает результат **[5 + МИн или ММд]**. Если разница между этим результатом и целевой сложностью проверки превышает 10, считайте проверку Критическим провалом.

Когда по тем или иным причинам роль остается невыполненной, последствия могут быть самыми плачевными.

Если Механика или Погонщика нет в караване, считайте, что при соответствующих проверках выпало 5. Если разница между этим результатом и целевой сложностью проверки превышает 10, считайте проверку Критическим провалом.

Если караван отправился в путь без Разведчика, серьезно повышается шанс наткнуться на засаду или встретиться с препятствием, преодоление которого потребует серьезной траты времени и сил. Без Разведчика караван даже может случайно выехать на поле сражения!

Если в караване нет Впередсмотрящего, герои могут стать жертвами случайного нападения. Они уязвимы для всех тех опасностей, которые легко предотвратить, заметив вовремя!

2. По дороге всегда быстрее. Определите Опасность местности, по которой предстоит пройти героям — пустоши готовят им немало сюрпризов! Если в пути герои преодолевают местность с разными уровнями Опасности, используйте наибольший.

Тип местности	Опасность
Обжитые пригороды, фермерские угодья, сохранившиеся (или вновь налаженные) дорожные сети, области, подробно и точно нанесенные на карты.	0
Прерии и равнины. Вряд ли Катастрофа так уж сильно изменила эти места. В эту категорию попадают и области, не слишком подробно нанесенные на карты.	1
Лесистые и болотистые равнины, холмы, руины городов, области, не нанесенные на карты	2
Лесные дебри, топи, скалистые холмы, руины больших городов.	3
Горы, пустыни, руины мегаполисов, области, серьезно пострадавшие при Катастрофе.	4
Джунгли, заболоченная чаща, руины крупных промышленных центров, области, наиболее пострадавшие при Катастрофе.	5

3. Долго ли, коротко ли...

Определите длительность пути в днях, ориентируясь на среднюю скорость движения из таблицы ниже.

Марш: герои могут увеличить скорость передвижения вдвое. При этом они получают Помеху на проверки Наблюдательности (Мд) и должны совершить проверку Вн или Атлетики (Вн) против 15. В случае провала герои измотаны и находятся в состоянии Усталости до тех пор, пока не отдохнут минимум 8 часов. Опасность местности в этом случае возрастает на 1. Если в караване есть скакуны или вьючные животные, опасность местности возрастает на 2.

Тише едешь — дальше будешь: герои могут ополовинить скорость передвижения и использовать при этом Навык Скрытности.

Герои передвигаются...	Расстояние, пройденное за час	Расстояние, пройденное за день
Пешком	5 километров	40 километров
Верхом	10 километров	80 километров
На машине по автострате	50 километров	400 километров
На машине по дороге	25 километров	200 километров
На машине по бездорожью	15 километров	120 километров

Длительность задает базовую Сложность пути. Прибавьте к ней Опасность местности. Получившееся число — финальная Сложность пути.

Если вы используете правила Припасов, определите, какую еду и в каком количестве берут с собой герои.

Длительность	Базовая Сложность пути
1-15 дней	10
16-40 дней	15
41 день и больше	20

4. Да что вы, ребята, я сам здесь впервой! Проводник совершает проверку Выживания (Ин), Погонщик совершает проверку Обращения с животными (Сл, Ин, Мд, Об), Механик совершает

проверку Ремонта (Ин, Мд) против финальной Сложности пути. При провале или при успехе нескольких проверок величина провала/успеха суммируется. Например, если Проводник провалил проверку на 5, а Погонщик – на 8, суммарная величина провала составит 13. Если Проводник преуспел на 7, а Погонщик провалил проверку на 4, суммарная величина успеха составит 3. Успех проверок означает, что путешествие проходит без осложнений и позволяет героям наслаждаться относительным комфортом. Эффекты Критического Успеха применяются, если при проверке Погонщика, Механика или Проводника выпало 20.

Величина успеха	Эффект
1-5	-
6-10	Караван прибывает на место на 1 день раньше.
11-15	Расход еды, воды и топлива сокращается вдвое
16-20	Караван может избежать 1 Встречи или Находки, или совершить 1 дополнительный бросок по таблице Встреч и Находок.
21 и больше	Караван может избежать до 2 Встреч или Находок, или совершить до 2 дополнительных бросков по таблице Встреч и Находок. Караван прибывает на место 2 дня раньше.
Критический Успех	Преимущество на проверку Встреч и Находок.

Если любой из героев провалил проверку, он и его спутники получают Загрязняющие Повреждения, а Опасность Встреч и Находок, изначально равная нулю, возрастает. При провале нескольких проверок штрафы суммируются.

Величина провала	Величина Загрязняющих Повреждений	Опасность Встреч и Находок
1-5	1	1
6-10	2	2
11-15	3	3
16-20	4	4
21 и больше	5	5
Критический Провал	Помеха на проверки Встреч и Находок	Помеха на проверки Скрытой угрозы

5. Какая встреча! Приятные неожиданности редки в пустошах, зато других хоть отбавляй. Совершите проверку Неприятностей и определите число Встреч и Находок:

Результат проверки Неприятностей	Число Встреч и Находок
19-20	0 + Опасность Встреч и Находок
13-18	1 + Опасность Встреч и Находок
7-12	2 + Опасность Встреч и Находок
1-6	3 + Опасность Встреч и Находок

Чтобы определить целевую сложность проверок, не связанных с Общением, сложите **[10 + Опасность местности + Опасность Встреч и Находок]**.

Поболтаем? Если проверки Впечатлений достаточно хороши и нет спешки, большинство статистов готовы общаться и торговать с героями. Проверки Впечатлений не принесут результатов лучше Доброжелательности, но действия героев – могут!

6. Скрытая угроза. Если герои не смогли или не захотели избежать Встречи или Находки, совершите проверку Скрытой угрозы. Перед совершением проверки рекомендуется дать ситуации достигнуть определенного накала или даже завершить сцену. Отнимите от результата проверки Опасность Встреч и Находок, определенные на 4 этапе.

Проверки Скрытой угрозы призваны внести в игру дополнительное сюжетное напряжение. Мастер может игнорировать их, если подоплека или возможное развитие ситуации очевидны или известны заранее.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Верится с трудом... И все же это так. Герои будут вознаграждены за смелость, отзывчивость и доброту, а нерешительность, равнодушие и жестокость не возымеют далеко идущих последствий. Да, иногда случается и такое.
13-18	Чин чинарем. Одна из тех Встреч, которая может принести новых друзей, одна из тех Находок, которая может обогатить героев. Но даже если и нет, то, по крайней мере, никаких подвохов...
7-12	Подвох! Который все же реально заметить, пока не станет слишком поздно. Встреча или Находка еще могут обернуться сущим кошмаром, но герои выйдут сухими из воды, если не будут хлопать ушами.
1-6	Бычий кал! Герои попали в переплет. В полном сокровищ убежище активировались системы безопасности, убитые головорезы имели влиятельных покровителей, найденные предметы были кем-то спрятаны или опасно загрязнены, а спасенная красотка обокрала караван и смылась!

7. Встречи и Находки. Вы можете использовать универсальную таблицу для любой Эры, адаптируя ее под жанр и настроение вашей истории. Встречи и Находки намеренно описаны в ней с максимально абстрактностью для широты трактовки. По этой же причине в таблице отсутствует столбец «Возможности». Обратите внимание, что проверка «Скрытой угрозы» все еще может серьезно изменить смысловое наполнение сцены.

Также если вы используете правила Припасов, совершите проверку Неприятностей в начале сцены, чтобы узнать, все ли в порядке с героями. Используйте наивысшую Опасность продуктов при проверке.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Удача. Встреча благоприятна для героев, а Находка скрывает богатства. Герои могут приобрести новых друзей, ценное снаряжение или пополнить запасы необходимого.
13-18	Без проблем. Встреча не несет очевидной угрозы и может привести к разного рода выгодам, особенно если герои будут избегать резких слов и агрессивных действий. Находка позволит героям разбогатеть, если они проявят находчивость и смелость.
7-12	Бывало и лучше. Встреча таит опасность или может задержать героев, но они могут избежать ее и даже извлечь выгоду, если проявят осторожность. Находка требует самого бережного обращения и не прощает беспечности.
1-6	Беда. Встреча грозит героям гибелью (а то и чем похуже), Находка может погубить даже тех, кто решит благоразумно пройти мимо. Но шанс выкрутиться есть даже здесь...

Эры: На руинах, Бабкины сказки

Результат проверки и Неприятностей	Встреча или Находка	Возможности
20	Герои встретили статиста или группу статистов, нуждающихся в помощи. Они скверно вооружены, багажники машин или тюки выючных животных полны ценностей. И эти ребята почти беззащитны...	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспеет в проверке Наблюдательности (Ин). Но вообще в мире каменных душ и сердец всякое случается...
19	Герои нашли относительно целое здание – и торговый центр в нем!	Разведчик отыщет вход, преуспев в проверке Наблюдательности (Ин), в противном случае, героям придется преуспеть в проверках Атлетики (Лв), пробираясь через завалы. Герои теряют число ЕЗ, равное величине провала проверки.
18	Герои встретили большую группу статистов. Они неплохо вооружены, но настроены миролюбиво (Впечатления не хуже Настороженности и не лучше Доброжелательности). Они поделятся с героями припасами или снаряжением за выполнение необременительной просьбы.	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспеет в проверке Наблюдательности (Мд). Если команда желает напасть на группу Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности. В случае провала этой проверки статисты обходятся с героями в соответствии с Остракизмом.
17	Герои нашли остатки лагеря, покинутого в спешке. Хотя, трупов и следов борьбы не видно... В лагере наверняка есть ценности, но их еще предстоит отыскать!	Любой из героев может обыскать лагерь. Каждая проверка занимает 1 час. Критический успех на эту проверку может открыть героям, что произошло в лагере.
16	Герои встретили хорошо снаряженного одинокого статиста. Статист выглядит способным постоять за себя... Но ведь и крутые парни ложатся спать, верно?	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспеет в проверке Наблюдательности (Мд). Если команда желает напасть на статиста Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности (Ин). В случае провала этой проверки статист атакует героев.
15	Герои встретили группу статистов, отыскавших продуктовый склад.	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспеет в проверке Наблюдательности (Мд). Если команда желает напасть на статистов Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности (Ин). В случае провала этой проверки статисты нападут на героев.
14	Герои нашли сожженный автомобиль и несколько тел рядом. В багажнике лежит стальной чемодан, не тронутый огнем.	Герои могут забрать ценные детали из машины, преуспев в проверке Ремонта (Ин, Мд). Каждая проверка занимает 1 час. Преуспев в проверке Наблюдательности (Ин, Мд) герои обнаружат, что среди тел есть выживший (или даже выжившие). Если статистам не будет оказана медицинская помощь, они умрут в течение К20 часов, не приходя в сознание.

13	Герои нашли небольшое убежище, жители которого столкнулись с некоей проблемой, неразрешимой для них, но не слишком обременительной для героев. В целом, решение этой проблемы не должно занять больше дня. Если герои решат проблему, один из статистов подарит им ценный предмет или поделится информацией.	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспеет в проверке Наблюдательности (Мд). Если команда желает напасть на статистов Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности против (Ин). В случае провала этой проверки статисты нападут на героев.
12	Герои встретили большую группу статистов. Они хорошо вооружены, но чем-то встревожены (Впечатления не лучше Нейтралитета).	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспеет в проверке Наблюдательности (Мд). Если команда желает напасть на статистов Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности (Ин). В случае провала этой проверки статисты нападут на героев. Герои могут уговорить статистов торговать благодаря успешным проверкам Общения.
11	Герои нашли заглохший автомобиль со связанным телом на заднем сидении и группу мрачных, хорошо вооруженных статистов. Если герои проявят интерес, статисты грубо посоветуют им не лезть не в свое дело. В остальном статисты действуют в соответствии с Остракизмом.	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспеет в проверке Наблюдательности (Мд). Если команда желает напасть на статистов Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности против (Ин). В случае провала этой проверки статисты нападут на героев.
10	Герои нашли следы и оброненные в спешке безделушки. Похоже, где-то рядом вход в подвал, переоборудованный в убежище.	Разведчик отыщет вход, преуспев в проверке Наблюдательности (Ин). Внутри герои встретят группу напуганных (Впечатление не лучше Нейтралитета) статистов, принимающих героев за ужасных чудовищ, порожденных Катастрофой. Статисты вооружены, у них есть кое-какие припасы... которыми они не готовы делиться. При результате проверки Впечатления хуже Остракизма статисты нападут первыми, если Впередсмотрящий не преуспеет в проверке Наблюдательности (Мд).
9	Герои встретили группу линчевателей, собирающихся казнить своих жертв. Линчевателей много, они хорошо вооружены и настроены Враждебно.	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспеет в проверке Наблюдательности (Мд) и Скрытности (Ин). В случае провала проверки Скрытности жертвы будут громко просить о помощи (что вероятно приведет к конфликту с линчевателями). Если команда желает напасть на статистов Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности (Ин). В случае провала этой проверки статисты нападут на героев.
8	Герои нашли руины убежища, обитатели которого голодают. Если герои дадут жителям еды, то получат сдержанную благодарность и какую-нибудь безделушку.	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспеет в проверке Скрытности (Ин). Если команда желает напасть на статистов Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности (Ин). В случае провала этой проверки статисты нападут на героев. Статисты пойдут по следу героев, чтобы ночью напасть на них. Чтобы заметить это, Впередсмотрящий должен преуспеть в проверке Наблюдательности (Мд). Если герои располагают снаряжением и временем, они могут разобрать завалы и отыскать уцелевшие припасы убежища.

7	Герои встретили большую группу военных. Они прекрасно вооружены, но настроены относительно миролюбиво (Впечатления не хуже Настороженности и не лучше Доброжелательности).	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспеет в проверке Наблюдательности (Мд). Если команда желает напасть на военных Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности (Ин). В случае провала этой проверки статисты нападут на героев. Военные потребуют от героев предъявить документы. В случае отсутствия таковых, героев попытаются арестовать. В противном случае героев ожидает «добровольная» мобилизация. Впередсмотрящий может вовремя заметить агрессивные намерения военных, преуспев в проверке Наблюдательности (Мд).
6	Герои наткнулись на отряд хорошо вооруженных людей, настроенных крайне Враждебно.	Впередсмотрящий может заметить засаду, преуспев в проверке Наблюдательности (Мд). Команда может избежать встречи или напасть на отряд Внезапно, если Разведчик преуспеет в проверке Скрытности (Ин).
5	Герои забрели на территорию разрушенного завода. Возможно, здесь есть что-то ценное, но в воздухе витает странный запах...	Команда может избежать встречи, если Впередсмотрящий преуспел в проверке Наблюдательности (Мд). В одном из строений укрылся человек в защитном костюме. Герои заметят его, преуспев в проверке Наблюдательности.
4	Герои нашли разбившийся вертолет и несколько тел вокруг.	Герои найдут ценности, потратив 1 час на обыск вертолета и преуспев в проверке Наблюдательности (Ин). Если герои решат это сделать, на месте крушения их застанет отряд вооруженных статистов в силовой броне. Чтобы заметить их вовремя (и дать команде шанс смыться), Впередсмотрящий должен преуспеть в проверке Наблюдательности (Мд).
3	Героев атакует банда людоедов	Впередсмотрящий может заметить засаду, преуспев в проверке Наблюдательности (Мд). Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспеет в проверке Скрытности (Ин). Если затаиться не получилось, герои могут оторваться от преследователей, выиграв Состязание в Скорости. Вместо проверки также может использоваться Обращение с животными (Лв) Погонщика или Управление транспортом Механика.
2	Героев атакует банда людоедов на багги и мотоциклах (или на ездовых животных, если Опасность местности 4 и выше).	Впередсмотрящий может заметить засаду, преуспев в проверке Наблюдательности (Мд). Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспеет в проверке Скрытности (Ин). Если затаиться не получилось, герои могут оторваться от преследователей, выиграв Состязание в Управлении транспортом. Вместо этого Навыка также может использоваться Обращение с животными (Лв) Погонщика.
1	Героев атакует отряд военных.	Впередсмотрящий может заметить засаду, преуспев в проверке Наблюдательности (Мд). Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспеет в проверке Скрытности (Ин). Если затаиться не получилось, герои могут оторваться от преследователей, выиграв Состязание в Управлении транспортом. Вместо этого Навыка также может использоваться Обращение с животными (Лв) Погонщика.

Эры: Темные века, Новое начало

Результат проверки и Неприятностей	Встреча или Находка	Возможности
20	Герои встретили статиста или группу статистов, нуждающихся в помощи. Они скверно вооружены, багажники машин или тюки выючных животных полны ценностей. И эти ребята почти беззащитны...	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспеет в проверке Наблюдательности (Ин). Но вообще в мире каменных душ и сердец всякое случается...
19	Герои нашли останки древнего здания. Похоже, рядом вход в подземное убежище или армейский склад, набитый ценностями!	Разведчик отыщет вход, преуспев в проверке Наблюдательности (Ин). Любой из героев может дезактивировать пассивную систему защиты, преуспев в Науке (Ин). Если команда решит покинуть это уединенное тихое место, никто не помешает мешать героям уйти. Наверное...
18	Герои встретили купеческий караван. Купцы неплохо вооружены, но настроены миролюбиво (Впечатления не хуже Настороженности и не лучше Доброжелательности). Купцы готовы торговать и торговаться. Они также заплатят героям за выполнение необременительной просьбы.	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспеет в проверке Наблюдательности (Мд). Если команда желает напасть на купцов Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности. В случае провала этой проверки купцы обходятся с героями в соответствии с Остракизмом.
17	Герои нашли остатки лагеря, покинутого в спешке. Хотя, трупов и следов борьбы не видно... В лагере наверняка есть ценности, но их еще предстоит отыскать!	Любой из героев может обыскать лагерь. Каждая проверка занимает 1 час. Критический успех на эту проверку может открыть героям, что произошло в лагере.
16	Герои встретили богато снаряженного одинокого статиста. Статист – опытный путешественник, способный постоять за себя... Но ведь и крутые парни ложатся спать, верно?	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспеет в проверке Наблюдательности (Мд). Если команда желает напасть на статиста Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности (Ин). В случае провала этой проверки статист атакует героев.
15	Герои встретили группу статистов, возвращающихся с удачной охоты.	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспеет в проверке Наблюдательности (Мд). Если команда желает напасть на статистов Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности (Ин). В случае провала этой проверки статисты нападут на героев.
14	Герои нашли сожженный автомобиль и несколько тел рядом. В багажнике лежит стальной чемодан, не тронутый огнем.	Герои могут забрать ценные детали из машины, преуспев в проверке Ремонта (Ин, Мд). Каждая проверка занимает 1 час. Преуспев в проверке Наблюдательности (Ин, Мд) герои обнаружат, что среди тел есть выживший (или даже выжившие). Если статистам не будет оказана медицинская помощь, они умрут в течение K20 часов, не приходя в сознание.

13	Герои нашли захудалое поселение, жители которого столкнулись с некоей проблемой, неразрешимой для них, но не слишком обременительной для героев. В целом, решение этой проблемы не должно занять больше дня. Если герои решат проблему, один из статистов подарит им ценный предмет или поделится информацией.	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспеет в проверке Наблюдательности (Мд). Если команда желает напасть на статистов Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности против (Ин). В случае провала этой проверки статисты нападут на героев.
12	Герои встретили купеческий караван. Купцы хорошо вооружены, но чем-то встревожены (Впечатления не лучше Нейтралитета) Купцы не готовы торговать.	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспеет в проверке Наблюдательности (Мд). Если команда желает напасть на статистов Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности (Ин). В случае провала этой проверки статисты нападут на героев. Герои могут уговорить купцов торговать благодаря успешным проверкам Общения.
11	Герои нашли заглохший автомобиль со связанным телом на заднем сидении и группу мрачных, хорошо вооруженных статистов. Если герои проявят интерес, статисты грубо посоветуют им не лезть не в свое дело. В остальном статисты действуют в соответствии с Остракизмом.	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспеет в проверке Наблюдательности (Мд). Если команда желает напасть на статистов Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности против (Ин). В случае провала этой проверки статисты нападут на героев.
10	Герои нашли останки древних зданий. Похоже, где-то рядом вход в пещеру, переоборудованную в убежище.	Разведчик отыщет вход, преуспев в проверке Наблюдательности (Ин). Ценности разбросаны в беспорядке по нескольким уровням пещеры. Чтобы собрать их, герои должны преуспеть в проверке Наблюдательности (Ин, Мд). Одна проверка занимает 1 час. Если команда унесет из пещеры какие-то вещи, за ними увяжутся мутанты, обитающие в ней. Чтобы заметить их, Впередсмотрящий должен преуспеть в проверке Наблюдательности (Мд). При провале проверки мутанты дождутся ночи и нападут. Прежде всего они стремятся забрать свои вещи, а не убить героев.
9	Герои встретили группу линчевателей, собирающихся казнить своих жертв. Линчевателей много, они хорошо вооружены и настроены Враждебно.	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспеет в проверке Наблюдательности (Мд) и Скрытности (Ин). В случае провала проверки Скрытности жертвы будут громко просить о помощи (что вероятно приведет к конфликту с линчевателями). Если команда желает напасть на статистов Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности (Ин). В случае провала этой проверки статисты нападут на героев.
8	Герои нашли захудалое поселение, жители которого голодают. Если герои дадут жителям еды, то получат сдержанную благодарность и какую-нибудь безделушку.	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспеет в проверке Скрытности (Ин). Если команда желает напасть на статистов Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности (Ин). В случае провала этой проверки статисты нападут на героев. Селяне пойдут по следу героев, чтобы ночью напасть на них. Чтобы заметить это, Впередсмотрящий должен преуспеть в проверке Наблюдательности (Мд).

7	Герои встретили работорговцев, возвращающихся из удачного рейда. Работорговцы прекрасно вооружены, но настроены миролюбиво (Впечатления не хуже Настороженности и не лучше Доброжелательности). Они готовы продать героям нескольких рабов. Если в команде есть Красивые, Крепыши, Соблазнительные, Стильные, Чистенькие или просто здоровые и крепкие с виду герои или статисты, работорговцы предложат за них хорошую цену.	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспеет в проверке Наблюдательности (Мд). Если команда желает напасть на работорговцев Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности (Ин). В случае провала этой проверки работорговцы нападут на героев. Если среди героев есть кто-то, вызвавший внимание работорговцев, но команда отказалась его продать, работорговцы нападут позже. Чтобы заметить засаду, Впередсмотрящий должен преуспеть в проверке Наблюдательности (Мд). Если «ценных» героев в команде больше двух, работорговцы решат напасть сразу. Впередсмотрящий может заметить это, преуспев в проверке Наблюдательности (Мд).
6	Герои наткнулись на отряд хорошо вооруженных людей, настроенных крайне Враждебно.	Впередсмотрящий может заметить засаду, преуспев в проверке Наблюдательности (Мд). Команда может избежать встречи или напасть на отряд Внезапно, если Разведчик преуспеет в проверке Скрытности (Ин).
5	Герои забрели на территорию разрушенной военной базы. Возможно, здесь есть что-то ценное, но периметр патрулируют боевые роботы.	Команда может избежать встречи, если Впередсмотрящий преуспел в проверке Наблюдательности (Мд). Если команда желает напасть на роботов Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности. В случае провала этой проверки роботы нападут на героев. В одном из строений укрылся человек в защитном костюме. Герои заметят его, преуспев в проверке Наблюдательности.
4	Герои нашли разбившийся вертолет и несколько тел вокруг.	Герои найдут ценности, потратив 1 час на обыск вертолета и преуспев в проверке Наблюдательности (Ин). Если герои решат это сделать, на месте крушения их застанет отряд вооруженных статистов в силовой броне. Чтобы заметить их вовремя (и дать команде шанс смыться), Впередсмотрящий должен преуспеть в проверке Наблюдательности (Мд).
3	Героев атакует банда головорезов	Впередсмотрящий может заметить засаду, преуспев в проверке Наблюдательности (Мд). Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспеет в проверке Скрытности (Ин). Если затаиться не получилось, герои могут оторваться от преследователей, выиграв Состязание в Скорости. Вместо проверки также может использоваться Обращение с животными (Лв) Погонщика или Управление транспортом Механика.
2	Героев атакует банда головорезов на багги и мотоциклах (или на ездовых животных, если Опасность местности 4 и выше)	Впередсмотрящий может заметить засаду, преуспев в проверке Наблюдательности (Мд). Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспеет в проверке Скрытности (Ин). Если затаиться не получилось, герои могут оторваться от преследователей, выиграв Состязание в Управлении транспортом. Вместо этого Навыка также может использоваться Обращение с животными (Лв) Погонщика.
1	Героев атакует отряд работорговцев	Впередсмотрящий может заметить засаду, преуспев в проверке Наблюдательности (Мд). Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспеет в проверке Скрытности (Ин). Если затаиться не получилось, герои могут оторваться от преследователей, выиграв Состязание в Управлении транспортом. Вместо этого Навыка также может использоваться Обращение с животными (Лв) Погонщика.

ПЕРЕНОС ТЯЖЕСТЕЙ

Веса в игре измеряются в килограммах. Комфортная нагрузка для героя равна значению его **|Сл × 3|**. Если герой несет больший вес, то его Ск падает вдвое. В дополнение к этому, если нагрузка героя превышает параметр его **|Сл × 5|**, все его активные проверки совершаются с Помехой, а все атаки по нему совершаются с Преимуществом. Максимальная нагрузка героя, с которой он может идти, равна его **|Сл × 10|**.

Герой может толкать, тянуть и отрывать от земли вес, вдвое превышающий его максимальную нагрузку. Если герой толкает или тянет вес, превышающий его максимальную нагрузку, его Ск падает до 1.

Большие герои могут нести больший вес. Герой увеличивает вдвое все параметры, связанные с переносом тяжестей, за каждую категорию размера больше Среднего. Маленькие герои ополовинивают эти параметры за каждую категорию размера меньше Среднего.

Четвероногие существа: четвероногие существа, такие, как кони, мулы и слоны, способны переносить больший вес. Увеличьте вдвое все параметры, связанные с переносом тяжестей после учета бонусов или штрафов за размер. Например, чтобы определить комфортную нагрузку для Большого коня, умножьте его Сл на 3, затем на 2 за размер, и еще на 2 — за четвероногость. Маленькая лайка при этом будет способна нести такой же вес, как Средний человек с аналогичным параметром Силы. Гигантские пауки, улитки и змеи считаются четвероногими для определения нагрузки!

ПЛАВАНИЕ

Вплавь герой передвигается с половиной своей Сл. Если герой несет вес, превышающий значение его Силы, ему потребуются проверки Сл или Атлетики (Сл), чтобы держаться на воде. Если герой

плывет с весом, превышающим значение его **[Сл × 3]**, он получает Помеху на эту проверку. Если герой плывет с весом, превышающим значение его **[Сл × 5]**, он получает 2 Помехи. Герой автоматически проваливает проверку, если несет максимальный вес. Проваливший проверку герой находится в состоянии Удушья, хотя провал не всегда означает, что герой идет ко дну. Используйте стандартную таблицу сложностей для отображения быстрого течения или неблагоприятных погодных условий.

Иногда герой может передвигаться вплавь с полной Ск или даже быстрее, например, если он плывет по течению, хотя в таких случаях ему точно потребуются проверки Атлетики (Сл).

Герой, вынужденный сражаться во время плавания, совершает все атаки с Помехой. Если герой провалил проверку Сл или Атлетики (Сл) во время плавания, он пропускает свою Очередь!

ПАДЕНИЕ

Падая или прыгая с большой высоты, герой может пострадать. Герой может прыгнуть с высоты в 3 метра без всякого вреда для себя. За первый метр после 3 герой теряет 1 ЕЗ, за второй — 2 ЕЗ, за третий — 4 ЕЗ, за пятый — 8 ЕЗ и т. д. Потеря ЕЗ суммируется, то есть, прыгнув с высоты 6 метров, герой потеряет 7 ЕЗ. Если при прыжке герой теряет число ЕЗ, достаточное для нанесения Опасной раны, то он ломает конечность — случайно определите какую. Успешная проверка Атлетики против **|10 + высота в метрах (первые 3 метра считаются!)** | избавит героя от Перелома, но не избавит его от потери ЕЗ.

Если герой *падает*, то есть не смог сгруппироваться и подготовиться к прыжку, то он дополнительно теряет 2 ЕЗ за каждый метр, который пролетел, а также число ЕЗ, равное БДЗщ и/или БЩЗщ. Возможно, потребуется проверка Неприятностей, чтобы определить, отделался герой синяками или получил серьезные травмы.

ЛОВУШКИ

Герой попадает под действие ловушки, если не заметил ее вовремя при помощи проверки Наблюдательности (Мд) или активировал случайно, неудачно применив Наблюдательность (Ин). Опасность ловушки (как абстрактную, так и соответствующий параметр) определяет мастер. Многообразие ловушек слишком велико, чтобы подробно перечислять их здесь. Тем не менее, их можно разделить на 5 основных типов:

Импровизированные ловушки: ловушки из подручных материалов — бесхитростные, но все еще смертельно опасные. Если герой подвергается действию ловушки, то получает Пв, равные | **Величине проверки Выживания (Ин) установившего ловушку — БАЗщ — Наблюдательность (Мд) — БДЗщ***|. Например, мутан-охотник роет волчью яму и получает 16 на проверку Выживания. Герой с Наблюдательностью 2, попавший в ловушку, получит $16 - 10 - 2 = 4$ Пв. Если игрок не распределил Очки Опыта в Наблюдательность, используется Статичное значение Навыка, и герой получает штраф в -5.

Ловушки, наносящие фиксированные Повреждения: если герой подвергается действию ловушки, то получает Повреждения, равные | **Опасность ловушки — БАЗщ — БДЗщ***|. Например, ловушка с лучами-бритвами, имеет Опасность 30 и заполняет лазерными лучами область 3×3 метра. Если герой в чешуйчатом доспехе подвергнется ее действию, то получит $30 - 10 - 4 = 16$ Пв.

Ловушки с фиксированной Доблестью или Меткостью: как правило, это ловушки с подвижными частями — дротики, выстреливающие из стен, или стальные лезвия, вылетающие из потолка. Ловушка обладает параметром Дб или Мт и в случае активации совершает проверку против Зщ героя по обычным правилам.

Ловушки с ядами: если герой подвергается действию ловушки, то в дополнение к прочим эффектам он находится в состоянии

Отравления и должен совершить проверку Вн против сложности, заданной ядом.

Несмертельные ловушки: ловушки, которые могут захватывать, погружать в сон, наносить Несмертельные Пв или еще как-то выводить героя из строя вместо того, чтобы убивать его.

Смертельные ловушки не наносят Повреждений — если герой подвергся их действию, его ЕЗ сразу падают до 0. Скорее всего, у спутников жертвы будет совсем немного времени, чтобы вытащить изувеченное тело или то, что от него осталось. Например, герой упавший в яму с концентрированной кислотой, понижает свои ЕЗ до 0 и совершает проверку Вн против 15. Если он преуспевает, у спутников будет Круг на то, чтобы попытаться вытащить героя и помочь ему. В противном случае герой растворяется в кислоте.

***Ловушки и Бонус доспеха:** разумеется, крепкий доспех поможет спастись во многих случаях... Хотя если герой попал в яму с зыбучим песком, эта груда железа станет серьезной проблемой! Так или иначе, лучшая защита от ловушки — высокая Наблюдательность (Мд).

ПРИПАСЫ

Если вы желаете добавить дополнительные детали в вашу историю, то героям не стоит забывать о регулярных приемах пищи! Хороший перекус в разрушенном мире — настоящее событие. Он может взбодрить и воодушевить героев... или испортить настроение и пищеварение.

Также многие Припасы используются для торга и мена. Обратите внимание, что указанная в таблице Ц может дополнительно возрасти, если Припас Новый или Редкий!

Припасы в вашей истории: если чрезмерная детализация Путешествий не привлекает вас, вы все еще можете использовать Припасы для обмена или для получения героями игромеханических преимуществ. Не забывайте, сцены, в которых герои перекусывают

у костра или пробуют удивительные довоенные яства — важная часть жанра!

Опасность: чем выше это значение, тем больше вероятность, что продукт испорчен, Загрязнен или просто не вполне подходит для желудка героя.

Насыщение: число дней, в течение которых существо Среднего размера может насыщаться 1 килограммом/литром Припаса. Обратите внимание, что вода не насыщает, но все также необходима в пути. В течение дня существо Среднего размера должно выпивать не меньше 1 литра воды.

Используйте этот параметр в Путешествиях и других ситуациях, в которых он важен.

Эффекты: в Путешествии применяйте эффекты во время каждой из сцен Встреч и Находок. В других случаях герой может использовать Припасы, чтобы поднять себе настроение (и получить положительные эффекты) перед каким-нибудь важным событием. Эффекты входят в игру в следующей за приемом пищи сцене, но мастер может сохранить их и на большее время, если это соответствует настроению игры и логике ситуации. Суммарное число положительных эффектов Припасов не может превышать **|1 + MBn|** (минимум 1).

Все полезно, что в рот пролезло: когда герой употребляет Припас в пищу, совершите проверку Неприятностей. Отнимите от результата Опасность Припаса. В Путешествии применяйте эффекты во время каждой из сцен Встреч и Находок.

При помощи Припасов герой не может восстановить число ЕЗ, превышающее его **|1 + MBn|** (минимум 1).

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Царский пир. Герой отлично покушал, получив от приема пищи истинное удовольствие. Он восстанавливает 2 ЕЗ и в следующей сцене совершает с Преимуществом число проверок, равное модификатору своей Выносливости (минимум 1 проверку).
13-18	Вкуснотища. Герой вкусно поел. Он восстанавливает 1 ЕЗ и совершает с Преимуществом первую проверку в следующей сцене.
7-12	Еда как еда. Герой без претензий набил брюхо. Уже неплохо.
1-6	Странный привкус. Герой получает 1 Загрязняющее Повреждение. Он Отравлен до конца сцены. Герои, обладающие Иммунитетом к Загрязняющим Повреждениям, используют результат «Еда как еда».

ПЕРЕЧЕНЬ ПРИПАСОВ

Припас	Эффекты и описание	Ц 1кг/л	Опасность	Насыщение
Армейский паек	Иногда кажется, что эти пакеты с простыми, вкусными и компактно упакованными продуктами переживут последнего человека в мире.	7	0	5
Алкоголь	Бодрящий глоток горячительного – то, что нужно в конце долгого трудного дня... или в начале трудного долгого дня! Давай, наливай! Герой совершает с Помехой проверку «Все полезно...», когда употребляет алкоголь. Первый бросок в следующей сцене герой совершает с Преимуществом.	3-20	1	1
Вода	Когда она есть, ее не замечаешь...	2	1	-
Вяленое мясо	Полоски вяленого мяса. Вроде бы, это говядина. Или свинина. Или... Плевать!	2	3	1
Вяленая рыба	Питаться этим постоянно – плохая идея. Но с пивком - просто восхитительно!	1	3	1
Деликатесы	Выдержанные сыры, тофу, взбитые сливки в баллонах, нежнейшее суфле, фруктовый лед и другие удивительные яства из переживших Катастрофу кладовых. Иногда вкус просто божественный, иногда – странный, а иногда... Ох, ну не выбрасывать же! Герой совершает с Преимуществом один любой бросок в следующей сцене.	5-20	5	2
Жевательная резинка	Свежее дыхание и стильные пузыри! Главное, не проглотить. Герой может перебросить 1 проверку Впечатления в течение следующей сцены.	5	1	-
Какао	Горьковатый коричневый порошок с приятным запахом. Но если добавить молоко и сахар...	9	0	1
Консервированное мясо	Старая добрая тушенка.	5	3	3
Консервированные овощи	Бобы... Нет музыкальней еды!	3	3	1
Консервированная рыба	Хуже тушенки, но лучше, чем ничего. Хотя иногда попадаются отличные штучки!	4	3	2
Консервированные фрукты	Половинки персиков в сладком соусе, сочная клубника, ананасные дольки... Настоящий праздник! Герой может перебросить 1 проверку в течение следующей сцены.	9	3	1
Копчености	Вкуснотища... Но так хочется пить! В течение следующей сцены герой может перебросить 1 проверку, использующую (Сл).	7	4	2
Кофе	Чудесный аромат прочищает мозги, а терпкий вкус наполняет бодростью. В течение следующей сцены герой может перебросить 1 проверку, использующую (Ин).	10	0	-
Крупы	Гречка, овсяные хлопья, горох, манка... Основа хорошего завтрака – если сварить, как следует.	1	2	1
Масло	Источник растительных жиров и отличный ингредиент для салата!	5	1	1
Молочные продукты	Молоко, сливки, сметана, творог... Главное, съесть все побыстрее!	2	4	2

Мука	Трудно поверить, что из этого можно приготовить столько вкусностей...	1	2	1
Орехи	Говорят, раньше орехами откармливали свиней. Ну, теперь-то им точно эдакой вкуснотищи не видать! Во время следующего отдыха герой восстанавливает 1 дополнительный ЕЗ.	7	2	2
Самогон	Для тех, у кого душа горит. Герой совершает с Помехой проверку «Все полезно...», когда употребляет алкоголь. Первый бросок в следующей сцене герой совершает с Преимуществом. До конца сцены герой совершает с Помехой проверки, использующие (Ин), (Мд) и (Об).	1	5	1
Свежие овощи	Здоровая пища, говорили они...	2	4	1
Свежие фрукты или ягоды	Вкусно! Главное, не переедать!	4	4	1
Сигареты/Сигары	Герои выглядят стильно, словно красавцы и красавицы на старинных плакатах! В течение следующей сцены герой может перебросить 1 проверку Впечатления.	15	1	-
Сладости	Мед, сахар, леденцы, сироп от кашля... Сладости нынче в цене! Герой может перебросить 1 проверку в течение следующей сцены.	8	3	1
Собачьи консервы	Жрешь, как собака, и живешь, как собака... Герой совершает с Помехой первый бросок в следующей сцене.	2	3	3
Сыр	Трудно поверить, что это сделано из молока.	6	4	2
Сырое мясо	Можно варить, тушить, жарить или съесть прямо так. А еще мясо – источник белок!	3	4	3
Сырая рыба	Почему, ну почему нет рыбы без костей!	4	4	2
Сухой собачий корм	И как собаки это ели? Герой совершает с Помехой первый бросок в следующей сцене.	1	3	1
Сухофрукты	Сладко, сытно, прочищает желудок.	6	5	2
Табак	Славный самосад или махорочка. Самокрутка успокаивает нервы и придает физиономии дерзкий вид. В течение следующей сцены герой может перебросить 1 проверку, использующую (Лв).	7	0	-
Хлеб	Хлеб всему голова. Даже если он засох и заплесневел.	2	1	2
Чай	Некоторым нравится даже больше кофе! Герой получает все эффекты 8-часового отдыха, отдыхая 7 часов.	11	0	-
Шипучка	Пузырьки газа щекочут язык... О небо, как же сладко! Герой получает все эффекты 8-часового отдыха, отдыхая 7 часов и может перебросить 1 проверку в течение следующей сцены.	11	3	1
Шоколад	Так вот для чего на самом деле нужно какао! Герой может перебросить 1 проверку в течение следующей сцены.	11	2	2
Яйца	А их точно можно есть?	2	4	2

ДОСУГ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Чем занимаются герои, когда выдается свободная минутка? Ответ на этот, казалось бы, незначительный вопрос может во многом определить развитие истории и наполнить ее событиями! Разумеется, вам не нужно применять эти таблицы, если ответ очевиден для всех участников игры.

Эти правила призваны наполнить историю событиями как случайными, так и логически вытекающими из сюжетной канвы. Игроки и мастер могут использовать их, чтобы дать героям игромеханические преимущества или узнать что-то важное, а также черпать в них идеи для дальнейшего развития сюжета.

Если у игрока нет каких-то конкретных идей, он может решить, как герой проведет свободное время, выбрав любой вариант из таблицы Досуга и Развлечений.

Эффекты: эффекты, описанные в таблице, входят в игру в следующей сцене и длятся до ее окончания, но мастер может сохранить их и на большее время, если это соответствует контексту. Разумеется, все материальные ценности, которые приобрел герой, останутся при нем. Суммарное число положительных эффектов Досуга и Развлечений не может превышать **|1 + МОБ героя|** (минимум 1).

Проблемы: возможные негативные последствия Досуга и Развлечений.

Риск: вероятность того, что Досуг или Развлечение по самым разным причинам обернутся тоской и унынием. Чем выше Риск, тем больше шанс почувствовать в конце Досуга или Развлечения лишь усталость, пустоту и бессилие, даже если герой не пострадал физически и формально получил больше, чем потратил.

Сложность приобретения: за развлечения приходится платить, да и самые обычные с виду занятия могут потребовать некоторых

трат. Если герой совмещает несколько видов Досуга и Развлечений, сложите СП.

Скрытая угроза: иногда самые невинные занятия могут закончиться сущим кошмаром! Некоторые виды Досуга и Развлечений предполагают проверки Скрытой угрозы. Мастер может инициировать проверку Скрытой угрозы, даже если она не указана в столбце «Проблемы», но подразумевается контекстом. Если ситуация не располагает к проверкам Скрытой угрозы, мастер может игнорировать их.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Неприятности миновали героя, даже если он внаглую лез на рожон.
13-18	Герой столкнулся с незначительными трудностями. Возможно, он сболтнул лишнего, нарушил неписанные законы общения или просто оказался не в том месте не в то время. Но все еще можно замять, если не пускать дело на самотек.
7-12	Проблема героя достаточно масштабна – он крепко кому-то насолил или уличен в сомнительных связях. Выйти сухим будет нелегко.
1-6	Герой попал в переплет. Самая невинная на первый взгляд встреча получает неожиданное и весьма неблагоприятное развитие. Причем герой узнает об этом последним, когда уже ничего нельзя изменить.

Всего да побольше: виды Досуга и Развлечений могут совмещаться друг с другом. Проконсультируйтесь с мастером, чтобы выяснить, какие именно, хотя обычно это следует из логики ситуации. В любом случае герой может одновременно совмещать не более **|1 + ММд|** (минимум 2) видов Досуга и Развлечений. При необходимости используйте наибольший показатель Риска.

Когда совмещенные виды Досуга и Развлечений следуют друг за другом, герой может потратить приобретенные эффекты на необходимые проверки Досуга и Развлечений. Если он *не* сделает этого, эффекты не считаются потерянными.

Затраченное время: подразумевается, что герой уделяет Досугу или Развлечению не меньше 1 часа. Хотя, как правило, больше.

Сложность проверок: сложность всех необходимых проверок в сцене Досуга и Развлечений равна **[10 + Риск]**. В некоторых случаях указанные проверки могут быть усложнены или заменены другими в соответствии с логикой ситуации.

Доступность: совершите проверку Неприятностей, чтобы определить, доступен ли желаемый вид Развлечения. Разумеется, бросок совершается только в том случае, если у мастера и игроков есть какие-то сомнения на этот счет!

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Развлечение доступно и дешево. Используйте указанную Ц.
13-18	Развлечение достаточно широко распространено, но не так уж доступно. Увеличьте Ц в 2 раза.
7-12	Развлечение доступно, но в силу неких причин довольно дорого. Увеличьте Ц в 3 раза.
1-6	Развлечение недоступно, хотя Плут и герои с некоторыми другими Атрибутами могут отыскать возможности. В этом случае увеличьте Ц в 3 раза.

ВАРИАНТЫ ДОСУГА И РАЗВЛЕЧЕНИЙ

Досуг/ Развлечени е	Что происходит	Возможности	Проблемы	Риск	Ц
Азартные игры	Герой проводит время за картами и бильярдом, посещает крысиные бега или петушиные бои.	Преуспев в проверке Ловкости рук (Лв) или Общения (Вн, Мд, Об), герой приобретает предметы на Ц Развлечения х 2. Выберите Ц развлечения до броска – это ценности, которые герой готов поставить на кон!	Провалив проверку Наблюдательности (Мд), герой расстанется с самым ценным предметом из своего снаряжения. Дополнительно, если герой выиграл, он будет ограблен и лишится выигрыша, самого ценного предмета из своего снаряжения и потеряет 15 – Бонус доспеха ЕЗ .	4	1+
Баня	Герой расслабляется в горячей ванной или банной парилке.	Герой получает Преимущество на проверки Общения в течение следующей сцены. Душистое мыло и чистая физиономия – залог привлекательности!	Провалив проверку Выносливости, герой с не привычки чувствует себя нехорошо и Устает до конца следующей сцены.	0	5
Бордель	Герой отправляется в публичный дом или подыскивает парочку на улице	Здесь умеют развеять скуку! Герой может перебросить 1 проверку в течение следующей сцены.	Герой должен совершить проверку Скрытой угрозы и вычесть из результата Риск.	3	10
Бои без правил	Герой участвует в боях без правил. Если он хочет сделать ставку, используйте вариант «Азартные игры».	Размять кулаки о чужую харю и подзаработать – бесценно! Преуспев в проверке Доблести (Рукопашный бой), герой получает предметы с общей Ц, равной величине успеха.	Герой должен совершить проверку Защиты. Он теряет число ЕЗ, равное величине провала. Обратите внимание, что герой не может использовать доспех! После боя герой общается с зрителями и совершает проверку Скрытой угрозы. Если герой провалил проверку Доблести, вычтите Риск из проверки Скрытой угрозы. Чтобы избежать встречи с зрителями, герой должен преуспеть в проверке Скрытности (Лв, Ин)!	6	5
Воровство	Герой шныряет повсюду и тырит все, что плохо лежит.	Воруй, убивай и про гусей не забывай! Преуспев в проверке Ловкости рук, герой получает предметы с общей Ц, равной величине успеха.	Герой совершает проверку Скрытой угрозы. Также герой должен совершить проверку Скрытности (Ин). Вычтите из результата проверки Скрытой угрозы Риск и при необходимости величину провала проверки Скрытности и Ловкости рук.	2	0

Гонки	Герой участвует в автогонках. Если он хочет сделать ставку, используйте вариант «Азартные игры».	Хлебнуть адреналина и восторгов публики... Для того тачка и нужна! Преуспев в проверке Управления транспортом (Лв), герой получает предметы с общей Ц, равной величине успеха.	Герой должен совершить проверку Управления транспортом. Прибавьте к Сложности проверки Опасность местности, в которой происходят гонки. Транспортное средство теряет число ЕЗ, равное величине провала. После гонок герой общается с зрителями и совершает проверку Скрытой угрозы. Если герой провалил первую проверку Управления транспортом, вычитите Риск из проверки Скрытой угрозы. Чтобы избежать встречи со зрителями, герой должен преуспеть в проверке Скрытности (Лв, Ин)!	6	5
Зрелище	Герой отправляется поглазеть на театральное представление, танцы с шестом или публичную казнь.	Зрелище - отличный способ завести знакомства и узнать новости. Преуспев в проверке Общения (Об), герой узнает интересную новость или знакомится с полезным статистом.	В случае провала проверки Общения герой должен совершить проверку Скрытой угрозы и вычесть из результата Риск и величину провала.	1	3
Копание в мусоре	Герой роется в кучаххлама. Это помогает успокоить нервы и настраивает на философский лад.	Мусор таит несметные богатства в ожидании тех, кто им не побрезгует! Преуспев в проверке Наблюдательности (Ин), герой получает предметы с общей Ц, равной величине успеха.	В случае провала проверки герой получает Загрязняющие Повреждения, равные Величина провала + Опасность местности . Если герой отыскал предметы с Ц 10 или больше, он должен совершить проверку Скрытой угрозы и вычесть из результата 1 за каждую 1 Ц после 10, т.е. 1 за Ц 11, 2 за Ц 12 и так далее.	1	0

Марафет	Герой прихорашивается – подстригает усы, подпиливает ногти, делает прическу или депилирует зону бикини. В самом деле, гибель мира – не повод плохо выглядеть!	Преуспев в проверке Ловкости рук (Лв, Ин, Мд), герой получает Преимущество на проверки Общения в течение следующей сцены.	В случае провала проверки что-то пошло не так. Герой выглядит (или ведет себя) странно, и получает Помеху на проверки Общения в следующей сцене. Потом кто-нибудь обязательно скажет ему, что один ус вышел длиннее другого, помада размазалась по подбородку, а тушь потекла. Гнусный зуд в зоне бикини со временем пройдет и сам...	1	5
Наедине с искусством	Герой рисует, пишет стихи или музицирует. Он не обязан делать это хорошо – в таких делах главное процесс. Скорее всего, герой попытается уединиться. Разве что, согласится терпеть близости прекрасную музу... Или нескольких.	В случае успеха проверки Искусства (Ин, Мд), герой сможет перебросить 1 проверку в течение следующей сцены. Обозначьте замысел героя до проверки Искусства. Повысьте Ц работы на 5 за каждую градацию сложности после 10 (сверьтесь со стандартной таблицей сложности).	Провал проверки Искусства расстраивает героя и делает его мрачным и угрюмым. До конца следующей сцены герой совершает с Помехой все проверки, использующие (Ин), (Мд) и (Об). Герой тратит на свой шедевр Ц Досуга + 1 Ц за каждую 1, на которую он провалил проверку.	0	2
Наркопритон	Герой пытается забыться, опьянив себя наркотиками. Он может делать это в вонючем подвале или роскошных апартаментах, но конец всегда один...	Герой получает Преимущество на проверки, использующие (Сл), (Лв), (Вн), (Ин), (Мд), (Об), (Ск), (Вл) или (Рц) в следующей сцене (выберите только одну Характеристику). Все остальные проверки в течение сцены герой совершает с Помехой.	Герой должен совершить проверку Выносливости. При провале он получает Загрязняющие Повреждения, равные [5 – МВн героя]. Также герой должен совершить проверку Скрытой угрозы и вычесть из результата Риск.	5	1+
Охота	Герой отправляется на охоту. Возможно, ему удастся пополнить Припасы.	Преуспев в проверке Выживания (Ин, Мд), герой получает Припасы – сырое мясо, сырую рыбу, яйца, орехи, фрукты или ягоды с общей Ц, равной величине успеха. Обратите внимание, что орехи, фрукты и ягоды доступны только в определенное время года.	При провале Выживания герой получает Повреждения, равные величине провала. Также совершите проверку Скрытой угрозы и вычитите из результата Риск.	Риск равен Опасности местности.	5

Паб	Герой отправляется в питейное заведение. Со всеми вытекающими.	Преуспев в проверке Общения (Вн), герой узнает интересную новость или знакомится с важным статистом, а также может перебросить проверку Впечатления одного из своих спутников с бонусом, равным величине успеха. Многие ощущаются иначе, когда в желудке плещется четвертинка чего-нибудь эдакого...	В случае провала проверки Общения герой должен совершить проверку Скрытой угрозы и вычесть из результата Риск и величину провала.	1	1+
Перекус	Герой решает устроить для себя небольшой пир. Он может употребить свои собственные Припасы, или посетить ресторан.	Герой может употребить до 3 Припасов из числа доступных ему и получить соответствующие эффекты.	Герой совершает проверку «Все полезно...», используя наибольшую Опасность Припасов в наборе.	0	Общая Ц припасов Обратите внимание, что если герой посещает ресторан, он платит за порцию, а не за килограмм/литр.
Проверка снаряжения	Герой перебирает патроны, чистит доспех, копается в моторе автомобиля или проверяет сбрую ездовых животных.	Преуспев в проверке Наблюдательности (Ин), Ремонта (Ин, Мд), или Обращении с животными (Ин, Мд), в следующей сцене герой получает Преимущество на проверку Износа или проверку Обращения с животными (Лв).	Никаких проблем. Не считая того, что герой занимался какой-то сукотицей, пока остальные развлекались!	0	0

Посещение врача	Герой обращается за медицинской помощью. Наверное, она действительно ему необходима.	Герой восстанавливает [5 + МВн] ЕЗ. Его сломанные конечности считаются вправленными. Для того, чтобы определить возможность восстановления ЕЗ, потерянных от Загрязняющих Повреждений, совершите отдельную проверку Доступности услуг.	Герой должен преуспеть в проверке Интеллекта или Медицины (Ин). В случае провала, посещение врача обойдется на 5 Ц дороже. Героя-Дока облапошить таким способом не выйдет!	1	5
Прогулка	Герой бродит по околотку, наслаждаясь видами.	Герой наблюдает, как солнце величаво встает над руинами городов, как ветер пустошей играет сухими листьями, слушает, как журчит вода в сточной трубе... и открывает нечто важное для себя.	Герой совершает проверку Встреч и Находок и Проверку Скрытой угрозы. Опасность Встреч и Находок равна Опасности местности.	0	0
Расслабляющее ничегонеде- ление	Герой лежит на потертом автомобильном сидении, слушает музыку из шипящих колонок, глядит в окно и строит воздушные замки... или просто не думает ни о чем.	Время от времени ничегонеделание просто жизненно необходимо. Герой совершает проверку «Чудно время провели» с бонусом, равным своему модификатору Обаяния (минимум с +1).	Главная проблема – друзья, которым нельзя сказать, что одно облако похоже на зайчика, а другое – на радарную установку. Но к счастью, друзьям и самим есть чем заняться.	0	0
Романтиче- ская связь	Герой пытается завести интрижку на вечер... Или отыскать любовь всей своей жизни.	Герой должен преуспеть в проверке Общения (Об). В случае успеха, он находит пару и может совершить 1 проверку с Преимуществом в следующей сцене.	Совершите проверку Скрытой угрозы. Отнимите от результата Риск и величину успеха проверки Общения героя. Не исключено, что ему придется объясняться с родственниками пассии или удирать через окно!	1	3. В это число входят милые безделушки и прочие знаки внимания. Ц может увеличиться, если герой идет развлекаться вместе с пассией!

Скачки	Герой участвует в скачках. Если он хочет сделать ставку, используйте вариант «Азартные игры».	Лететь с ветром наперегонки под восторженный рев зрителей, чувствовать единство с верным скакуном, а на финишной прямой подзадорить соперников непристойным жестом... Ради этого стоит жить! Преуспев в проверке Обращения с животными (Лв), герой получает предметы с общей Ц, равной величине успеха.	Герой должен совершить проверку Обращения с животными (Лв). Прибавьте к Сложности проверки Опасность местности, в которой происходят скачки. Скакун теряет число ЕЗ, равное величине провала. После скачек герой общается с зрителями и совершает проверку Скрытой угрозы. Если герой провалил первую проверку Обращения с животными, вычитите Риск из проверки Скрытой угрозы. Чтобы избежать встречи со зрителями, герой должен преуспеть в проверке Скрытности (Лв, Ин)!	5	5/7/10
Сон	Герой практически использует свободное время для сна.	Преуспев в проверке Мудрости, герой засыпает и восстанавливает 1 ЕЗ. Таким образом в течение суток герой не может восстановить ЕЗ, превышающие числом модификатор его Выносливости.	Провалив проверку Мудрости, герой валяется без сна, думая о всякой ерунде. Он совершает с Помехой первую проверку в следующей сцене.	0	0
Состязание	Герой участвует в конкурсе загадок, стрельбе по мишеням, скоростной стрижке овец или другом подобном развлечении. Если герой хочет сделать ставку, используйте вариант «Азартные игры».	Состязание предполагает соревновательный момент но, как правило не угрожает жизни и здоровью напрямую. Хотя загадочники мухлюют направо, резчики тыкв – те еще засранцы, а скоростная стрижка овец редко обходится без скандалов... Преуспев в профильной проверке, герой получает предметы с общей СП, равной величине успеха.	После состязания герой общается с зрителями и совершает проверку Скрытой угрозы. Если герой провалил профильную проверку, вычитите Риск из проверки Скрытой угрозы. Чтобы избежать встречи со зрителями, герой должен преуспеть в проверке Скрытности (Лв, Ин)!	2	2+

Танцы	Герой отправляется на танцы, чтобы на других посмотреть, себя показать и между делом поддаться под музыку.	Герой развлекается, но это не значит, что он не попытается впечатлить окружающих. Преуспев в проверке Атлетики (Об) или Искусства (Об), герой узнает интересную новость или знакомится с полезным статистом.	В случае провала проверки герой должен совершить проверку Скрытой угрозы и вычестить из результата Риск и величину провала.	1	1-5
Чувственные удовольствия	Герой уединяется с глянцевыми красотами – или с любопытным видеофрагментом. Изыски пластической хирургии, макияжа и графической редакции действительно могут ненадолго взбодрить!	Воодушевленный экстерьером обитателей старого мира или изобретательностью обитателей нового, герой совершает с Преимуществом 1 проверку в следующей сцене. Также Герой совершает проверку Наблюдательности (Мд). В случае успеха он может заметить нечто любопытное – особенно, если удачно выбрал место уединения.	Герой должен совершить проверку Наблюдательности (Мд), если посещает салон, или проверку Скрытности (Ин), если уединяется с журналом или видео. В случае провала, он должен совершить проверку Скрытой угрозы и вычестить из результата величину провала.	0	0, если герой владеет журналом или видеопроигрывателем, или 3
Чтение	Герой читает книги и узнает много нового для себя.	Преуспев в проверке Интеллекта, герой извлекает из прочитанного пользу. В зависимости от того, что читал герой, в следующей сцене герой может перебросить 1 проверку, использующую (Сл), (Лв), (Вн), (Ин) или (Об).	При провале проверки герой злится, что книжка скучная и слишком сложная. Он совершает с Помехой первую проверку в следующей сцене.	0	0, если герой владеет книгой. Доступ в библиотеку обойдется ему в 5

Хобби	Герой занимается любимым делом - вязанием, плетением бус или резьбой по дереву.	Хобби включает в себя виды деятельности, не попадающие в остальные варианты таблицы. В случае успеха профильной проверки, герой сможет перебросить 1 проверку в течение следующей сцены. Обозначьте замысел героя до проверки. Повысьте Ц работы на 5 за каждую градацию сложности после 10 (сверьтесь со стандартной таблицей сложностей).	Провал проверки расстраивает героя и делает его мрачным и угрюмым. До конца следующей сцены герой совершает с Помехой все проверки, использующие (Ин), (Мд) и (Об). Герой тратит на свою поделку Ц Досуга + 1 Ц за каждую 1, на которую он провалил проверку.	0	2
-------	---	---	--	---	---

ЧАСТЬ СЕДЬМАЯ: МАСТЕРСКАЯ МАСТЕРА

КАТАСТРОФА

Катастрофа — событие, уничтожившее цивилизацию. Катастрофа далеко не всегда *уничтожает мир*. Прежде всего, она превращает его в незнакомое, враждебное и полное опасностей место, где единственный закон — право сильного, а друзья и близкие становятся обузой или соперниками в борьбе за выживание.

Ниже вы найдете несколько идей Катастрофы для вашей истории. Обратите внимание, что нередко цивилизацию губят сразу несколько факторов. Например, вторжение инопланетян, даже успешно отраженное, может привести к мировой войне за обладание новыми технологиями, и завершиться биологической или экологической катастрофой!

Биологическая катастрофа

Из лаборатории вырвался опасный вирус, мутирует одна из известных болезней или в диком уголке мира обнаруживается новая. Зараза стремительно распространяется, опустошая города и страны.

В независимости от того, что происходит с жертвами болезни — умирают они, или превращаются в кровожадных зомби, цивилизация обречена. Выжившие бегут из городов из-за зомби или тысяч разлагающихся трупов, инфраструктура коллапсирует, и мир погружается в хаос.

Восстание

Нередко могущество цивилизации зиждется на рабском труде. В роли рабов может выступать кто угодно, начиная от преступников и должников мегакорпораций и заканчивая обезьянами, инопланетянами и разумными механизмами.

Восстание может быть спонтанным порывом или тщательно продуманной акцией, но так или иначе оно заканчивается трагически для всех. Освобожденные рабы обнаруживают, что свобода не так уж сладка, а низвергнутые господа слишком изнежены, ленивы или малочисленны, чтобы быстро восстановить статус-кво. Хотя конфликт может длиться еще долгие годы, победителей в нем нет — мир разрушен, и возродить его будет непросто.

Вторжение

Неисчислимы орды варваров из полуночных земель, неназываемые твари из параллельного мира, инопланетяне на громадных космических кораблях... Они пришли убивать, разрушать и поработать. Вторжение подразумевает, что пришельцы не собираются захватывать мир и устанавливать в нем свои порядки. Они подавляют сопротивление, берут то, что им нужно, уничтожают остальное и уходят, оставляя позади руины и хаос.

Вне зависимости от того, удалось ли дать пришельцам отпор, мир никогда не будет прежним. Уцелевшие дорого заплатили за победу или живут в постоянном ожидании нового нашествия, а кое-кто из пришельцев (а также их артефакты и технологии) все еще рядом!

Космическая катастрофа

Смерть цивилизации приходит из космоса. Старый мир мгновенно сгорает в ослепительном взрыве упавшего метеорита или агонизирует долго и мучительно, когда сверхактивное солнечное излучение вызывает бесплодие у большинства людей или превращает их в отвратительных мутантов.

Мировая война

Вне зависимости от того, какими средствами ведется война, хаос и беззаконие накрывают большую часть мира. Потери сторон сокрушительны, а избежавшие смерти прозябают в нужде и страхе. Применение оружия массового поражения — ядерных ракет, нанороботов или боевых вирусов не только опустошает землю, но и отравляет ее.

Природный катаклизм

Катаклизм можно предвидеть, но невозможно предотвратить. Новый ледниковый период, смена полюсов, взрыв супервулкана, изменения орбиты планеты или ее спутников — вот далеко не полный перечень катаклизмов, способных погубить даже самую продвинутую цивилизацию.

Экологическая катастрофа

Мир медленно умирает. Он изуродован бесконтрольной добычей ресурсов, индустриализацией, промышленными выбросами и войнами. В какой-то момент процесс становится необратимым. Яростная грызня государств за немногочисленные уцелевшие ресурсы лишает цивилизацию последнего шанса на спасение.

ЭРЫ

Время, прошедшее с момента Катастрофы, во многом определяет жанр и настроение истории.

На руинах

Катастрофа разыгралась совсем недавно. Возможно, на прошлой неделе или месяц назад. Цивилизация мертва, и ее труп начинает пованивать.

Эта Эра — наиболее драматичный период для выживших. Время потерь, время отчаяния, время слез и сомнений, время

бессмысленной жестокости и ненависти. Многие из уцелевших погибли лишь потому, что не смогли вовремя распрощаться с сантиментами старого мира. Кто-то сгинет в беспорядках и бессмысленных сварах, кто-то станет жертвой эпидемий и несчастных случаев... а кто-то убьет все человеческое в самом себе.

Но еще эта Эра — время надежд и возможностей, время, когда еще можно спасти многих, время относительного изобилия.

Общество: одиночки, группы выживших, оказавшихся недалеко друг от друга после окончания Катастрофы.

Бабкины сказки

Выросло первое поколение тех, кто никогда не видел старого мира и думает, что *так, как сейчас*, было всегда. Цивилизация понемногу превращается в выбеленный солнцем скелет, а болтовня стариков творит из этих останков красивую и оттого еще более неправдоподобную сказку. Молодые охотно слушают ее вечером у костра, упоенно вздыхают и завидуют благополучию предков, а утром берут ржавые винтовки и отправляются на поиски воды, еды и развлечений. Не стесняясь вышибать мозги встающим на пути.

Эта Эра — время гибнущих надежд, беззакония и вседозволенности, время мучительно долгой старости, время жестоких схваток за останки старого мира.

Но еще эта Эра — отправная точка возрождения. Еще не все знания потеряны, еще не все сердца и души окаменели. Как знать, быть может, новый мир будет устроен хоть немного разумнее старого...

Общество: небольшие оседлые сообщества, кочующие банды и племена.

Темные века

Мрачный и суровый период, отстоящий от Катастрофы на несколько поколений. Старый мир забыт, он превратился

в противоречивые легенды и наивные фрески на потрескавшихся сводах убежищ. Большинство древних устройств вышло из строя, а принципы работы уцелевших окутаны тайной и домыслами.

Эта Эра — время суеверий и воинствующего невежества, время диких земель и чудовищ, время работоторговцев, алчных баронов и феодальных войн.

Но еще эта Эра — время великих открытий и блестящих изобретений, время летописцев, художников и музыкантов, время купеческих караванов, странствующих паладинов и первых законов нового мира.

Общество: небольшие поселения с сформированным ополчением, земледельческие общины под их покровительством, кочующие банды и племена.

Новое начало

Тень погибшей цивилизации больше не довлеет над миром, лишь в древних и темных сказаниях сохранилась крупица памяти о былом. Молодые деревца поднялись на пустошах, руины скрыли плющ и травы. Земля исцелилась от самых страшных ран, а люди забыли ужасы Катастрофы.

Эта Эра — время городов-государств и передела мира, время старых ошибок, совершаемых вновь, время регулярных армий и неуголенных амбиций, время угнетения, высокомерия и гордыни.

Но еще эта Эра — время становления *новой* цивилизации, время экспедиций и картографов, время законов, которые соблюдаются, время земледельцев и скотоводов, время относительной безопасности и робких планов на будущее.

Общество: сильные города-государства, небольшие поселения и земледельческие общины под их покровительством, купеческие картели и синдикаты, объединения плантаторов и промышленников. Кочующие банды и племена постепенно уничтожаются или переходят к оседлой жизни.

ОБЩЕСТВЕННОЕ УСТРОЙСТВО ПОСЛЕ КАТАСТРОФЫ

Старое общество и его устои гибнут вместе с цивилизацией. Новое возникает не вдруг — а когда все же появляется, то обычно представляет собой неказистое подобие старого. Ниже вы найдете несколько идей общественного устройства для вашей истории. Все они могут свободно смешиваться между собой — Милитаризованное сообщество может быть создано как Фанатиками, так и Дикарями, хотя внешне они будут совершенно не похожи друг на друга. Даже Анархия вполне сочетается с Порядком — такое сообщество все еще лишено формальной власти и свода законов, но его отдельные участники действуют в рамках здравого смысла и пекутся не только о собственной выгоде, но и об удобстве окружающих!

Обратите внимание, что пока в мире не появятся по-настоящему крупные государства, жители городов в нескольких километрах друг от друга могут придерживаться диаметрально противоположных взглядов!

Анархия: свобода отдельно взятого индивидуума в сообществе ограничена лишь его силой. Чем больше силы — тем меньше ответственности, но даже самые жалкие существа не стеснены ни в чем... до тех пор, пока сильные не против. Запретов нет — по крайней мере, возведенных в статус законов. Насилие, разврат, наркомания, пьянство и азартные игры не просто разрешены, но всячески поощряются, ведь это отличный способ избавиться от мрачных (да и от любых вообще) мыслей!

Зачастую, в сообществе имеется один или несколько неформальных лидеров и неписанные нормы поведения, как правило, связанные с личным комфортом этих лидеров и их приближенных. Разумеется, любой достаточно сильный, дерзкий или

расчетливый может изменить статус-кво при помощи хитроумной интриги или старой доброй резни!

Дикари: одичавшие сообщества кочуют и живут грабежом. Устои Дикарей близки к анархии, однако всегда существует явный сильный лидер и его клика, требующие от остальных безоговорочного подчинения. Несмотря на авторитет вождя, в случае его смерти племя без проблем выберет нового. Вождь зависим от клики, но в то же время боится ее — новый лидер, скорее всего, выйдет из рядов ближайших сподвижников старого!

Почти всегда племена кочуют в строго определенном, хорошо изученном ареале, чем и пользуются при нападениях. Впрочем, Дикари агрессивны до тех пор, пока уверены в победе. Столкнувшись с превосходящими силами противника, они обращаются в бегство и прячутся, либо переходят к партизанской войне.

Милитаризм: основная идея сообщества — защита от посягательств извне, в случае необходимости переходящая в нападение. Как правило (хоть и не всегда), милитаристские сообщества четко структурированы, а продвижение в иерархии зависит от военных успехов индивидуума. Неспособные сражаться калеки и старики зачастую изгоняются или умерщвляются.

Милитаризм не связан напрямую с агрессией — некоторые сообщества могут вступать в конфликты только если спровоцированы. С другой стороны, культ силы и множество вооруженных и обученных солдат рано или поздно вынудят лидеров вести захватнические войны.

Обратите внимание, что сообщество милитаристов далеко не всегда обладает *действительно* боеспособной армией, и наоборот — наличие боеспособной армии не делает сообщество милитаристским!

Община: общины — осколки сообществ, перенесших Катастрофу без серьезных потерь. Это включает как обитателей бункеров и убежищ, так и жителей небольших поселений, по каким-то причинам не затронутых Катастрофой. Если такое сообщество умудряется уцелеть в первые десятилетия после Катастрофы, участников связывают семейные и родственные узы, еще более укрепляя его. Уклад быта, свод законов и метод управления в Общине очень сильно разнятся в зависимости от ее местоположения и доступных ресурсов.

Пацифизм: участники сообщества убеждены, что после Катастрофы любое убийство преступно. Как правило, миролюбие Пацифистов обусловлено изобилием и отсутствием необходимости сражаться за свою жизнь — в противном случае, сообщество долго не протянет (по крайней мере, в качестве Пацифистов). Чаще всего такие сообщества возникают в хорошо укрепленных и снабженных всем необходимым убежищах и изолированных от мира поселениях.

Обратите внимание, что пацифисты далеко не всегда славные ребята. Есть немало способов отравить жизнь ближнему, не прибегая к насилию!

Порядок: сообщество образовано вокруг свода законов, обязательных к исполнению. Это могут быть законы, написанные еще до Катастрофы, либо правила, продиктованные устройством нового мира. Несомненно одно — те, кто не желает подчиняться, безжалостно изгоняются или уничтожаются. Обычно сообщество имеет внутреннюю организацию, следящую за исполнением законов — полицию или ополчение. В случае отсутствия таковой, за соблюдением правил следят сами участники сообщества или его лидеры.

Рабовладение: благополучие сообщества основано на рабском труде. Законы и свободы существуют лишь для господ, рабы

бесправны и приравниваются к скоту и прочему движимому имуществу. Как правило, Рабовладение подразумевает способность господ пополнять ряды рабов посредством вооруженных набегов, или существование развитых торговых связей. Также в некоторых сообществах свободный индивидуум может быть поражен в правах и понижен в статусе до раба.

Технократия: главное стремление сообщества — прогресс, борьба с деградацией и сохранение технических достижений цивилизации. В первые десятилетия после Катастрофы такие сообщества аккумулируют значительное число технических специалистов и работающих механизмов. Если им удастся просуществовать достаточно долго, они становятся центрами возрождения... или безжалостными анклавами, стремящимися очистить мир от дикарей.

Тоталитаризм: стержень сообщества — всемогущий лидер, добившийся своего положения благодаря силе, хитрости, обаянию или поддержке масс. Власть лидера абсолютна и непререкаема, а те, кто смеет ему перечить, либо бесследно исчезают, либо занимают его место! Лидер опирается на многочисленную, хорошо вооруженную клику, в целом разделяющую его взгляды.

Гибель лидера — удар, который переживает далеко не каждое тоталитарное сообщество. Если лидер не подготовил достойную смену или смещен в результате переворота, после его смерти сообщество раскалывается на несколько враждующих лагерей и вскоре перестает существовать. Чтобы избежать этого, сообщество должно иметь безупречно отлаженную бюрократическую машину и многочисленные и верные строю внутренние войска.

Фанатизм: сообщество строится вокруг некоей идеи, религиозной или философской. Все происходящее в сообществе так или иначе вращается вокруг нее, начиная от повседневной жизни

и заканчивая избранием лидеров. Многие участники сообщества безоговорочно верят в идею и готовы умереть за нее при случае, хотя найдутся и те, для кого идея — лишь навязанная окружающими чушь. Впрочем, вряд ли они посмеют озвучить эти мысли.

Этнические сообщества: сообщества, сформированные по национальному или расовому признаку. При этом мировоззрения и взгляды отдельных участников отходят на второй план, по крайней мере, на какое-то время. Зачастую в таких сообществах процветает расизм — иногда с молчаливого одобрения лидеров, а иногда — как часть глобальной идеологии.

СТАРЫЙ МИР И ЕГО ТАЙНЫ

Каким был мир до Катастрофы? Если действие вашей игры разворачивается в Эры «Темные века» или «Новое начало», то ответ на этот вопрос не понадобится, по крайней мере, сразу. В других случаях, это один из основополагающих элементов сюжета.

Атрибуты, перечень оружия и транспортных средств в книге «Нити Судьбы: Постапокалипсис» предполагают, что цивилизация до Катастрофы была весьма продвинутой технически. Однако книга «Нити Судьбы: Постапокалипсис» полностью совместима с другими книгами «Нити Судьбы» на уровне основных правил. При необходимости вы можете использовать систему Элементов и заклинания, а так же Атрибуты, Трюки, виды оружия и доспехи, описанные в других книгах серии. Договоритесь с мастером о перечне Экспертных навыков, к которым дают доступ Атрибуты, не вошедшие в эту книгу.

Совместимость правил позволит вам создавать сюжеты, в которых могущество цивилизации до Катастрофы основывалось на чарах, силе пара или других фэнтезийных источниках энергии. В конце концов, Боевой робот не так уж сильно отличается от боевого голема, а Избавитель Миротворца может быть

не высокотехнологичным оружием, а волшебным артефактом. Не забывайте, прежде всего, Катастрофа — это гибель привычного и знакомого героям окружения, разрушение вековых устоев. Падение Рима под ударами варваров или коммунистическая революция в России — характерный пример гибели цивилизации и возникновения нового мира на ее руинах.

И.В. МЕЛЬНИКОВ
НИТИ СУДЬБЫ



ПОСТАПОКАЛИПСИС